D-Control™

Version 7.3

適法な通知

製品の機能、仕様、システム要件、供給は予告なく変更することがあります。

PN 9106-58272-01 REV A 09/07

本書に関するご意見・ご提案がありましたら以下のアドレスに E メールをお送りください。techpubs@digidesign.com

通信と安全規則

遵守

本機種 D-Control と XMON は、干渉および EMC を規定した以下の標準規格を遵守しています。

- FCC Part 15 Class A
- EN55103 – 1, environment E4
- EN55103 – 2, environment E4
- AS/NZS 3548 Class A
- CISPR 22 Class A
- ICES-003 Class A

遵守（カナダ）

このクラス A デジタル機器は、カナダの ICES-003 を遵守しています。
Cet appareil num 屍 ique de la classe A est conforme・la norme NMB-003 du Canada.

CE 遵守：

Digidesign は、EMC Directive 89/336/EEC および Low Voltage Directive 73/23/EEC に適合することにより、本機器に対する CE（Conformite Europenne）マークの適用を許可されています。

遵守（オーストラリア）:

ラジオおよびテレビの干渉

本機器は、FCC 規則第 15 部によるクラス A デジタル機器の制限に適合することがテストによって確認されています。

通信

本機器は、クラス A デジタル機器の制限に適合することがテストによって確認されています。本製品を Digidesign, Inc. の承認なく改造すると、本製品の使用許可が無効になる場合があります。本製品は、システムの構成要素間に周辺機器、シールド・ケーブル、コネクタを使用した状態で CISPR に適合するようテストされています。ラジオやテレビその他の電子機器への干渉の可能性を低くするため、システムの構成要素間ではシールド・ケーブルとコネクタを使用することを Digidesign は推奨します。

安全

本機器は、UL 規格：UL6500 およびカナダの CSA 規格：CSA C22.2 No.1-M90 に従って米国およびカナダの安全基準に適合するようテストされています。Digidesign は、適合機器に対する UL マークおよび CUL マークの適用を許可されています。

CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT OPEN
AVIS
RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIR

安全に関する重要な指示

１）これらの指示を読むこと。

2）これらの指示を保存すること。

３）すべての注意に耳を傾けること。

４）これらの指示に従うこと。

５）本機器を水の近くで使用しない。

６）乾いた布でのみ掃除する。

７）通気孔を塞がない。取扱説明書に従って設置する。

８）放熱器、喚起調節弁、ストーブその他熱を発生する機器（アンプを含む）などの熱源近くに設置しない。

９）有極プラグや接地型プラグを正しく使用する。有極プラグには 2 つのブレードがあり、一方の幅がもう一方より広くなっている。接地型プラグには 2 つのブレードと接地プロングがある。このプロング（3 番目の幅広ブレード）は、安全用である。プラグがコンセントに合わないときは、電気技術者に相談してコンセントを交換する。

１０）電源コードが踏まれたり（特にプラグ部分）、機器に挟まれたりしないように保護する。

１１）付属品はメーカーが指定したものだけを使う。

１２）カート、スタンド、三脚、ブラケット、テーブルは機器と共に販売されているもの、またはメーカーが指定したものだけを使う。カートを使って機器を移動するときは、転倒してけがをしないように注意する。

１３）雷が発生したときや長時間使用しないときはプラグを抜く。

１４）整備点検は、認定されたサービス要員に依頼する。電源コードまたはプラグが損傷を受けたとき、液体を溢したとき、物体を機器内に落としたとき、機器が雨や水分に晒されたときなど本機器が何らかの損傷を受けたときは整備点検が必要である。

WARNING

TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK DO NOT EXPOSE THIS EQUIPMENT TO RAIN OR MOISTURE.

この機器の修理を試みないでください。この機器の中にユーザーが修理できる部品はありません。すべての修理は、認定された Digidesign のサービス要員に依頼してください。

この機器を修理しようとすると、電気ショックを受ける危険が生じ、メーカーの補償が無効になります。

通気に関する重要な注意：

本体バックパネルの通気を妨げるような場所に D-Control を設置しないでください。

温度に関する重要な注意：

D-Control 本体に電源を入れる前に、本体が室温に達するまで待ってください。本体には低温に敏感な部品が含まれていますので、パッケージを開封した後、本体が室温に順応するまで待ってから電源を入れるようにしてください。

目次

第 I 部　概要

第 II 部　インストレーション

第 III 部　リファレンス

第 I 部：概要

第 1 章 : D-Control の紹介

Digidesign® ICON システム用 D-Control™ ワークサーフェスをご利用いただきまして誠にありがとうございます。

D-Control は、Pro Tools のすべての機能を駆使するために、様々なオプションとハンズオン・コントロールを提供します。

D-Control の機能

D-Control は、Pro Tools のレコーディング、編集、ミキシング機能およびオーディオ・モニター・システムをリモート・コントロールする機能を提供します。

操作機能

- タッチセンシティブ、モーター付き Penny & Giles フェーダー
- タッチセンシティブ、多目的ロータリー・エンコーダ
- インプット、アウトプット、インサート、センドのアサインとオン / オフを行う専用スイッチ
- パン、インサート、センド、プラグイン、マイクプリを表示するディスプレイ
- ダイナミクス /EQ プラグインを操作するダイナミクス /EQ 専用セクション
- レコーディング、インプット・モニター、ミュート、ソロ、チャンネル・セレクトなど、チェンネル・ストリップの全機能に専用スイッチ
- オートメーションのオン / オフ、オートメーション・セーフの切り替えを行う専用スイッチ
- パラメーターの操作をロータリー・エンコーダからフェーダーに切り替えるフリップ・モード
- チャンネルやパラメーターの割り当てを自由に行えるカスタム・フェーダー・モード
- ロケーション・コマンドやスクラブ / シャトルを含むトランスポートとナビゲーション機能

モニター機能

- 7.1 サラウンド対応で、6 つの入力と 3 つ（一択）の出力を備えた 8 チャンネルのコントロールルーム・モニター・システム
- 5 つの出力（トークバック選択可）を備えた 2 チャンネルのキュー・システム
- 内蔵トークバック・マイクと外部トークバック・マイク入力
- Pro Tools なしでモニターできるスタンドアローン・モード

D-Control システム構成

D-Control 16 チャンネル・システムおよび 32 チャンネル・システムは、以下のコンポーネントから構成されています。

メインユニット

- D-Control メインユニット
- AC 電源コード
- イーサネット・ケーブル
- USB ケーブル
- Windows 用キーボード・キャップ・セット
- イーサネット・ループバック・プラグ（イーサネット・テスト用）

フェーダー・ モジュール

（16 チャンネル・システムには 1 台、32 チャンネル・システムには 2 台）

- D-Control フェーダー・モジュール・ユニット
- AC 電源コード
- イーサネット・ケーブル

XMON モニターシステム

- XMON インターフェース
- AC 電源コード
- XMON ケーブル

D-Control スタンド

- 左右の足
- 後部クロスバー
- 後部サポートレール
- 前部サポートレール
- 左右のプラスチック製サイドカバー
- 足のフロントカバー
- 足のバックカバー
- 取付金具一式
- ビデオ・ディスプレイ・アームと取付金具

システム拡張オプション

フェーダー・モジュール

D-Control は、16 チャンネル・フェーダー・モジュールを増設することによって、80 チャンネルまで拡張できます（16 チャンネル・フェーダー・モジュール 5 台）。

サラウンド・パナー・オプション

D-Control 用のサラウンド・パナー・オプションは、ミキシングやパンの機能をオンハンドで操作できるようにしてサラウンド・サウンドのマルチ・チャンネル・ミキシングの操作性を高めます。

D-Control の拡張オプションとカスタマイズ・オプションについて詳しくは、Digidesign の Web サイト（www.digidesign.com）をご覧ください。

操作環境

温度と換気

D-Control は、空調設備があり、熱源から遠く、適切な換気が行える場所に設置してください。また、気温摂氏 35 度（華氏 100 度）を超えない場所で使用してください。

各ユニットのバックパネルおよび底の前半分は、通気をよくしてください。D-Control ユニットのバックパネルおよび底の通気を一部でもふさぐと、不具合の原因となり、保証が適用されなくなる場合があります。

D-Control スタンドは、D-Control ユニットが適度な通気を得られるように設計されています。D-Control ユニットをその他のスタンドやスタジオ設備に取り付け、適度な通気が確保されていない場合は、保証が適用されなくなる場合があります。

湿気

D-Control は湿気から遠ざけ、液体をユニットにこぼさないようにしてください。

クリーニングと保守

D-Control をクリーニングするときは、漂白成分のない洗浄液を布またはペーパータオルにつけ、表面をやさしく拭いてください。研磨剤、漂白剤、スプレー式洗浄液は使用しないでください。

必要な接続

電源の接続

D-Control ユニット（メインユニットとフェーダー・モジュール）および XMON モニター・インターフェースには、それぞれ電源が必要です。電源が、使用するユニット数に対して定格であることを確認してください。サージ保護機能付き電源の使用を推奨します。

イーサネットの接続

D-Control ユニットは、イーサネット経由で Pro Tools と通信します。D-Control ユニットとホスト・コンピュータを接続するには、10-BaseT イーサネット・ハブ（別売）が必要です。

USB の接続

D-Control メインユニットのコンピュータ・キーボードとトラックを使用するには、ホスト・コンピュータまたは USB ハブに USB ポートの空きが必要です。

オーディオの接続

コントロールルームのモニターおよびスタジオとのコミュニケーションのためのすべてのアナログ・オーディオ・インプットとアウトプットは、XMON インターフェースに接続します。D-Control と XMON は、シングル 15 ピン・ケーブル（付属）で接続します。XMON のアナログ・インプットとアウトプットは、すべて DB-25 コネクタです。

D-Control モニター用オーディオケーブル

Digidesign 社は、Digidesign 社製インターフェースその他の機器を XMON モニターシステムに接続するための、DigiSnake ケーブル・オプションを用意しています。詳しくは、Digidesign のウェブサイト（www.digidesign.com）をご覧ください。

システム必要条件

D-Control には、以下のシステム・コンポーネントが必要です。

- (1 つ以上の Pro Tools|HD オーディオ・インターフェースを含む)Pro Tools|HDR システム

トラック数によって、拡張 HD シリーズ・システムが必要です。

必要条件について詳しくは、Digidesign のウェブサイト（www.digidesign.com）をご覧ください。

互換性

Digidesign は、Digidesign が動作確認を行ったハードウェアとソフトウェアに対してのみ互換性を保証し、サポートを行います。Digidesign が動作を保証するコンピュータ、オペレーティング・システム、他社の機器については、Digidesign のウェブサイト（www.digidesign.com）に掲載されている最新の一覧表をご覧ください。

物理的仕様

D-Control スタンド寸法（ディスプレイアーム別）	
最大高さ	39.7 インチ (100.9 cm)
最大幅	
メインユニットとフェーダー・モジュール 1 台（16 チャンネル・システム）	65.3 インチ (165.9 cm)
メインユニットとフェーダー・モジュール 2 台（32 チャンネル・システム）	88.5 インチ (224.8 cm)
最大奥行き	45.7 インチ (116.1 cm)

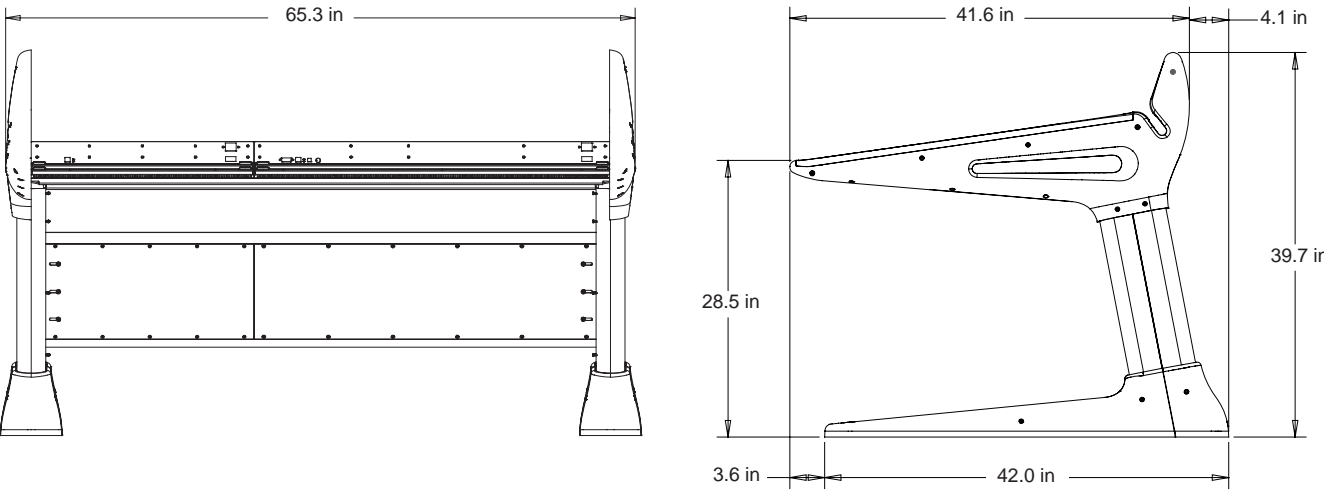



図 1　16 チャンネル・システムのスタンド寸法

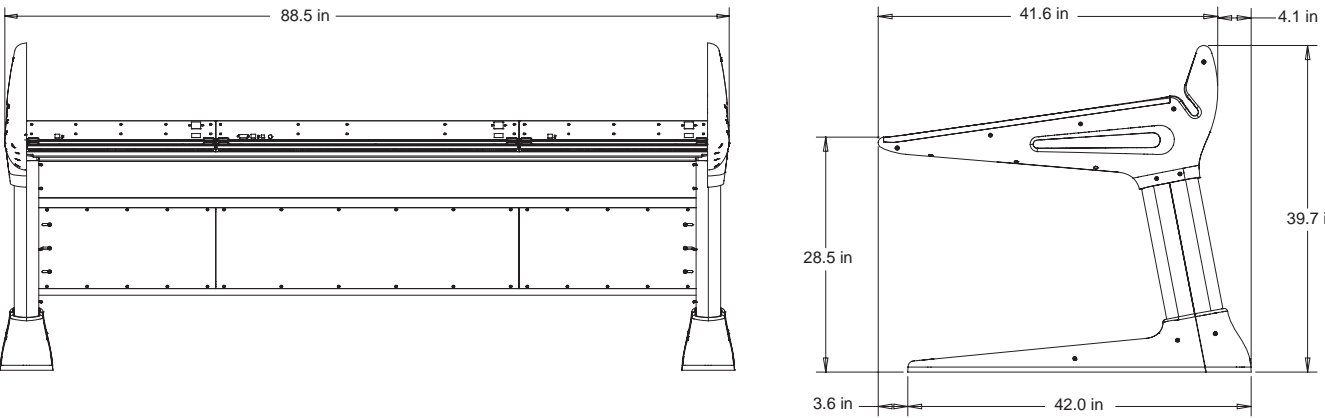



図 2　32 チャンネル・システムのスタンド寸法

第 2 章 ： D-Control の概要

D-Control メインユニット

メインユニット・トップパネル

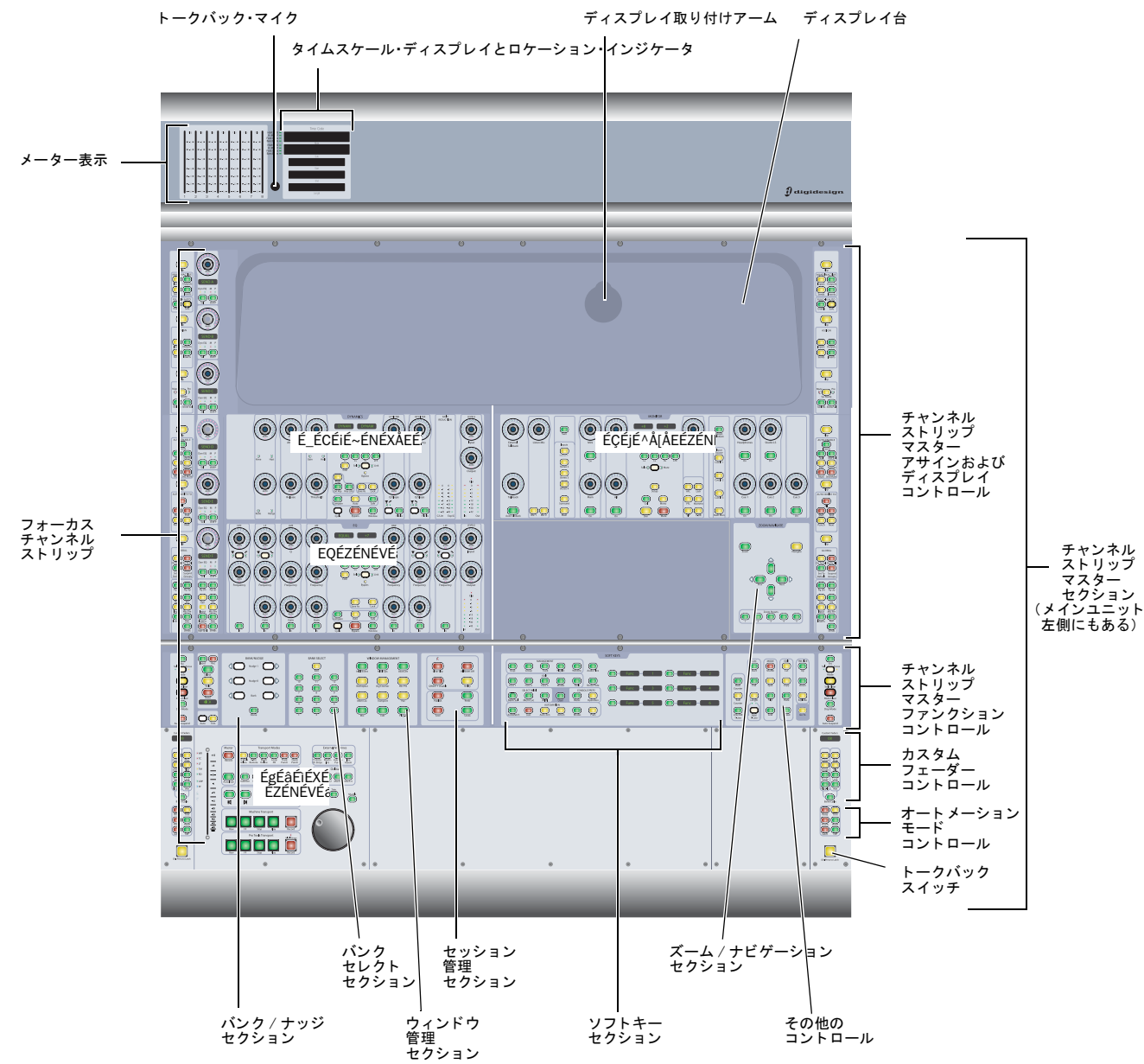



図 3D-Control メインユニットのトップパネル

メーター表示

D-Control メインユニットのメーター・ディスプレイには、アウトプット・レベルまたはトラックやプラグイン関連のレベルを表示できます。116 ページの「メーターとタイムコード・ディスプレイ（メインユニット）」参照。

タイムスケール・ディスプレイとロケーション・インジケータ

タイムスケール・ディスプレイとロケーション・インジケータは、Pro Tools と同様に機能します。116 ページの「メーターとタイムコード・ディスプレイ（メインユニット）」参照。

ディスプレイ台とディスプレイ取り付けアーム

D-Control にビデオ・ディスプレイを取り付ける方法は 2 つあります。自立式のモニターをモニター台に設置するか、付属のアームに VESA TFT ディスプレイを取り付けてください。27 ページの「ビデオ・ディスプレイを取り付ける」参照。

フォーカス・チャンネル・ストリップ

D-Control メインユニットのフォーカス・チャンネル・ストリップは、任意のチャンネル・ストリップをコントローラーの中央で操作するためのものです。47 ページの「チャンネル・ストリップ」参照。

ダイナミクス /EQ セクション

ダイナミクス /EQ プラグイン・マップ対応のダイナミクス /EQ 専用セクションです。67 ページの「プラグインと D-Control」参照。

モニター・セクション

D-Control メインユニットのモニター・セクションでは、コントロールルーム・モニター、ヘッドフォン、キュー、トークバック、リッスンバックなどすべてのモニターを操作できます。107 ページの「モニター・セクションの操作」参照。

ズーム / ナビゲーション・セクション

D-Control メインユニットのズーム / ナビゲーション・セクションでは、Pro Tools 編集ウインドウの画面表示や選択範囲を操作できます 91 ページの「ズーム / ナビゲーション・セクション」参照。

バンク / ナッジ・セクションとバンクセレクト・セクション

D-Control メインユニットのバンク / ナッジ・セクションとバンク選択セクションでは、ノーマル・フェーダー・モードおよびカスタム・フェーダー・モードでのコントローラー上の Pro Tools トラックの表示を操作します。92 ページの「バンク / ナッジ・セクション」と 92 ページの「バンク・セレクト・マトリックス」をお読みください。

ウインドウ管理 / セッション管理セクション

D-Control メインユニットのウインドウ管理 / セッション管理セクションでは、Pro Tools のウインドウの開閉や、セッションの保存ができます。93 ページの「ウインドウ管理セクション」と 94 ページの「セッション管理セクション」をお読みください。

ソフトキー・セクション

D-Control メインユニットのソフトキー・セクションでは、Pro Tools のいろいろなコマンドをコントローラーから直接実行できます。D-Control 独自の初期設定も行います。95 ページの「ソフトキー・セクション」参照。

その他のコントロール

その他のコントロール・セクションでは、Pro Tools の基本的な編集機能や表示機能を操作できます。104 ページの「その他のコントロール・セクション」参照。

トランスポート・セクション

D-Control トランスポート・セクションには、2 組のトランスポート・コントロール、トランスポート・モードの切り替えスイッチ、スクラブ / シャトル・ホイール、その他各種スイッチがあります。85 ページの「トランスポート・セクション」参照。

チャンネル・ストリップ・マスター・セクション

チャンネル・ストリップ・マスター・セクションは、D-Control メインユニットの左右にあり、チャンネル・ストリップの各種設定を行います。54 ページの「チャンネル・ストリップ・マスター・セクション」参照。

カスタム・フェーダー・コントロール

カスタム・フェーダー・コントロールでは、*カスタム・フェーダー・モード*という特別なモードで D-Control のチャンネル・ストリップをカスタム・フェーダー・チャンネルにし、各種機能を自由に配置することができます。64 ページの「カスタム・フェーダー・コントロール」参照。

トークバック・スイッチ

メインユニットには 2 つのトークバック・スイッチがあり、同じように D-Control のトークバック機能を操作します。66 ページの「トークバック・スイッチ」参照。

オートメーション・モード・コントロール

これらのスイッチの機能は、画面上の各トラックのオートメーション・モード・セレクタと同じです。65 ページの「オートメーション・モード・コントロール」参照。

メインユニット・バックパネル

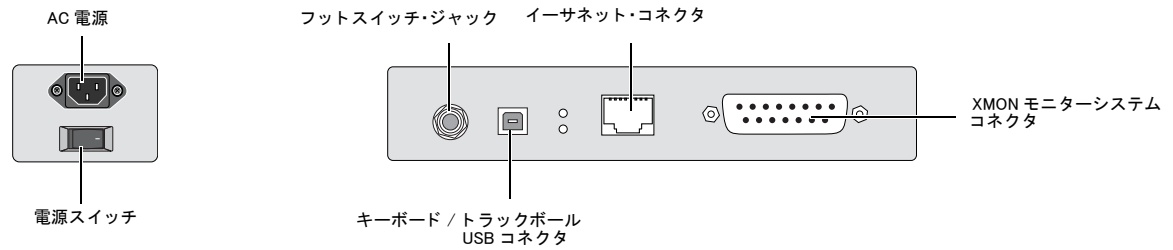



図 4D-Control メインユニット・バックパネルのコネクタ

AC 電源

AC 電源コネクタには、標準の AC 電源ケーブルを接続します。D-Control メインユニットは自動電源切換式（100V 〜 240V）で、どの国のコンセントでも使用できます。

電源スイッチ

D-Control メインユニットに電力を供給します。

フットスイッチ・ジャック

D-Control メインユニット・バックパネルの 1/4 インチ TRS ジャックに、2 つのフットスイッチを接続できます。34 ページの「フットスイッチの接続」参照。

キーボード / トラックボール USB コネクタ

D-Control メインユニット・バックパネルの USB コネクタは、メインユニットのキーボードとトラックボールで Pro Tools を操作するため、コンピュータに接続します。34 ページの「USB の接続」参照。

イーサネット・コネクタ

D-Control メインユニット・バックパネルのイーサネット・コネクタは、Pro Tools と通信するためのものです。33 ページの「イーサネットの接続」参照。

XMON モニターシステム・コネクタ

D-Control メインユニット・バックパネルの 15 ピン・コネクタは、D-Control モニター・セクションからオーディオ・モニターをリモート・コントロールするためのものです。35 ページの「XMON モニターシステムの接続」参照。

D-Control フェ ーダー・ モジュール

フェーダー・モジュール・トップパネル

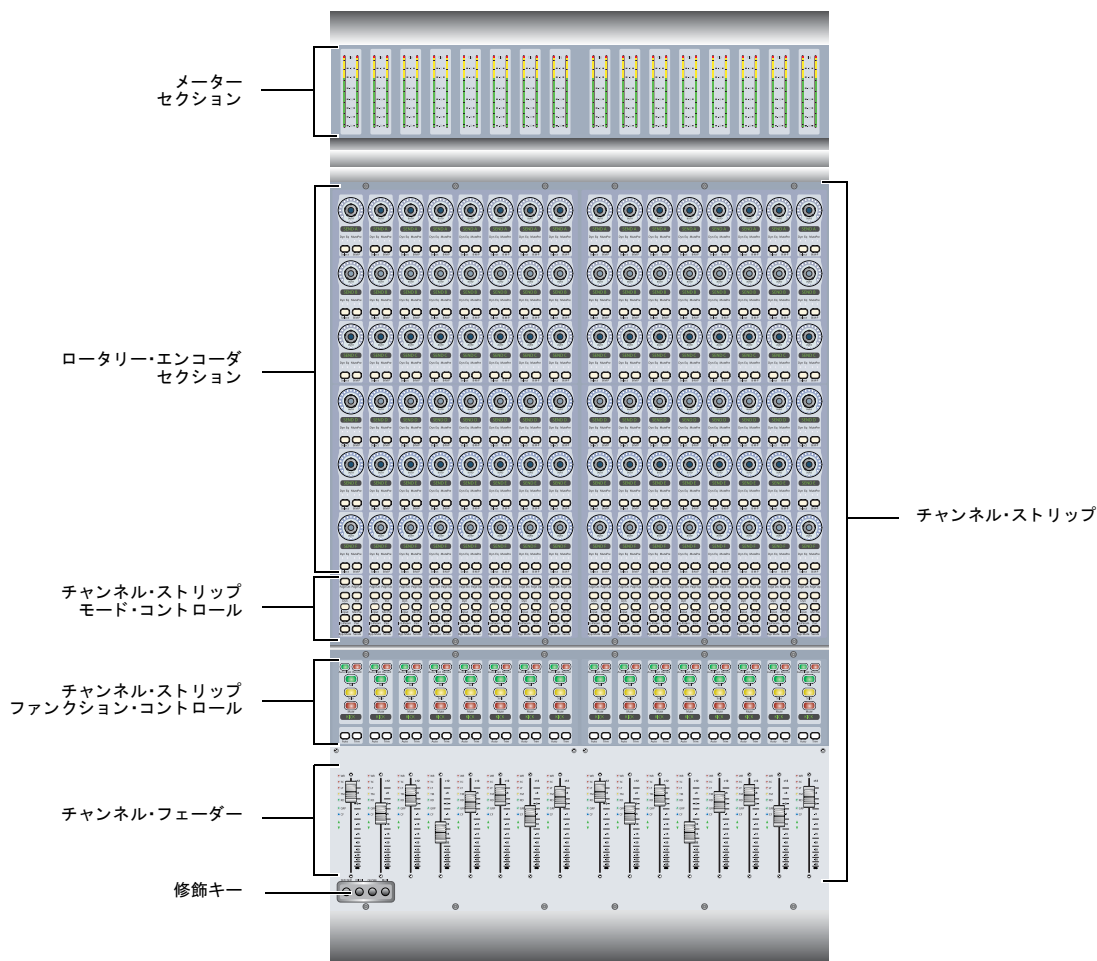



図 5D-Control フェーダー・モジュール・トップパネル

メーター・セクション

D-Control フェーダー・モジュールのメーター・セクションには、メーターの初期設定に従って、トラックやプラグインのレベルその他のパラメータが表示されます。117 ページの「メーター・ディスプレイ（フェーダー・モジュール）」参照。

チャンネル・ストリップ

D-Control フェーダー・モジュールのすべてのチャンネル・ストリップに、6 つのタッチセンシティブ・ロータリーエンコーダ、ディスプレイ・コントロール、モード・コントロール、タッチセンシティブ・フェーダーがあります。47 ページの「チャンネル・ストリップ」参照。

修飾キー

D-Control フェーダー・モジュールの左下に、コンピュータ・キーボードの修飾キーと同じ機能の 4 つのスイッチがあります。54 ページの「修飾キー・スイッチ」参照。

フェーダー・モジュール・バックパネル

AC 電源

AC 電源コネクタには、標準の AC 電源ケーブルを接続します。D-Control フェーダー・モジュールは自動電源切換式（100V ～ 240V）で、どの国のコンセントでも使用できます。

電源スイッチ

フェーダー・モジュールに電力を供給します。

イーサネット・コネクタ

D-Control フェーダー・モジュール・バックパネルのイーサネット・コネクタは、Pro Tools と通信するためのものです。33 ページの「イーサネットの接続」参照。

D-Control XMON インターフェース

D-Control のモニターは、モニター・セクションから XMON アナログ・インターフェースを遠隔操作して行います。

XMON フロントパネル

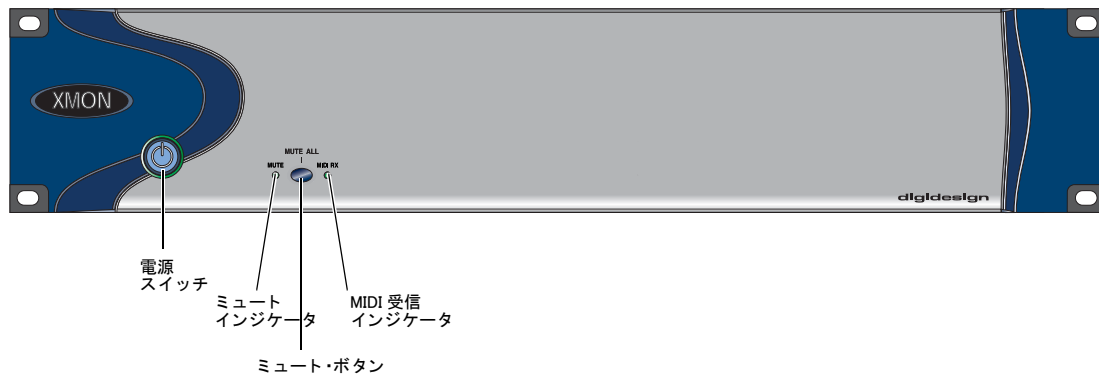



図 6XMON フロントパネル

電源スイッチ

XMON インターフェースに電力を供給します。

ミュート・インジケータ

XMON のミュートの状態を表します。

MIDI 受信インジケータ

XMON と D-Control の間の MIDI 送受信の状態を表します。

ミュート・ボタン

ミュート・ボタンを押すと、XMON のすべてのアウトプットがミュートされます。このボタンで、XMON のミュートを解除することはできません。XMON のミュートは、D-Control モニター・セクションでのみ解除できます（107 ページの「モニター・セクションの操作」参照）。

XMON バックパネル

XMON インターフェースのバックパネルには、D-Control 用アナログ・オーディオのインプットとアウトプットのコネクタがあります。35 ページの「オーディオの接続」参照。

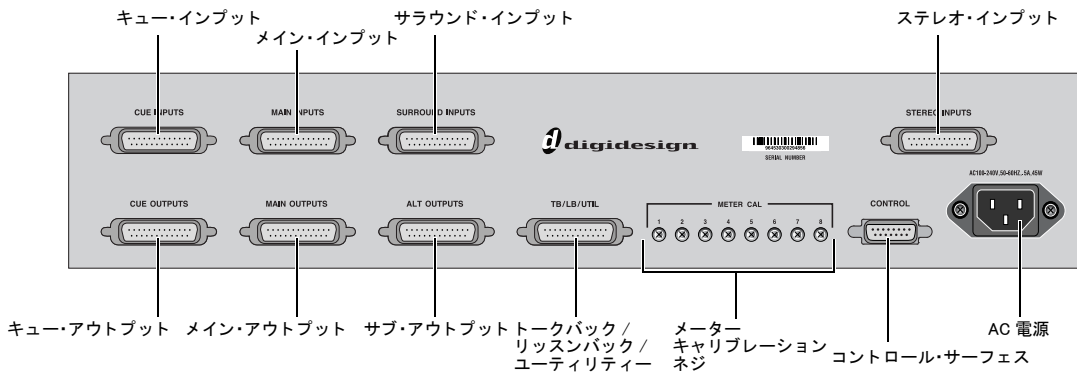



図 7XMON バックパネル

第 II 部：インストレーション

第 3 章：D-Control の設置

この章では、D-Control の 16 フェーダー・システム（メインユニットとフェーダー・モジュール 1 台）および 32 フェーダー・システム（メインユニットとフェーダー・モジュール 2 台）の設置方法を説明します。

D-Control スタンド

16 フェーダー・システムおよび 32 フェーダー・システム

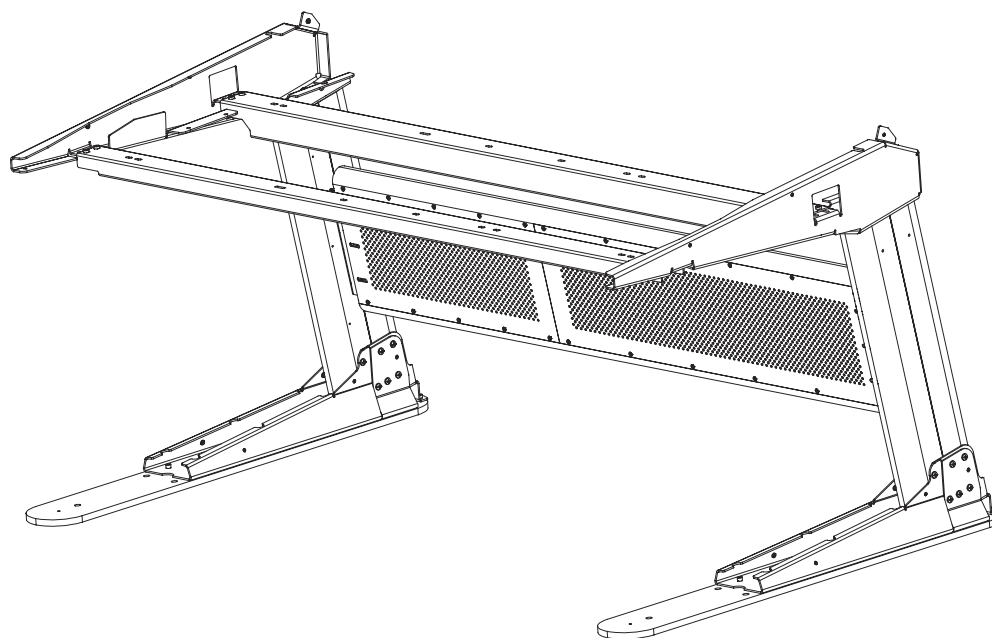



図 1　組み立てられた D-Control スタンド

16 フェーダー・システムと 32 フェーダー・システムのスタンドを構成する部品点数は同じで（32 フェーダー・システムはクロスバーとサポートレールが長い）、組み立て手順もほぼ同じです。

スタンドの部品

スタンドを取り出したら、必要な部品がすべてそろっていることを確認してください。図 2 は、金属製の部品です。図 3 は、プラスチック製の部品です。組み立て中に傷つかないよう、プラスチック製の部品は安全な場所に置いてください。

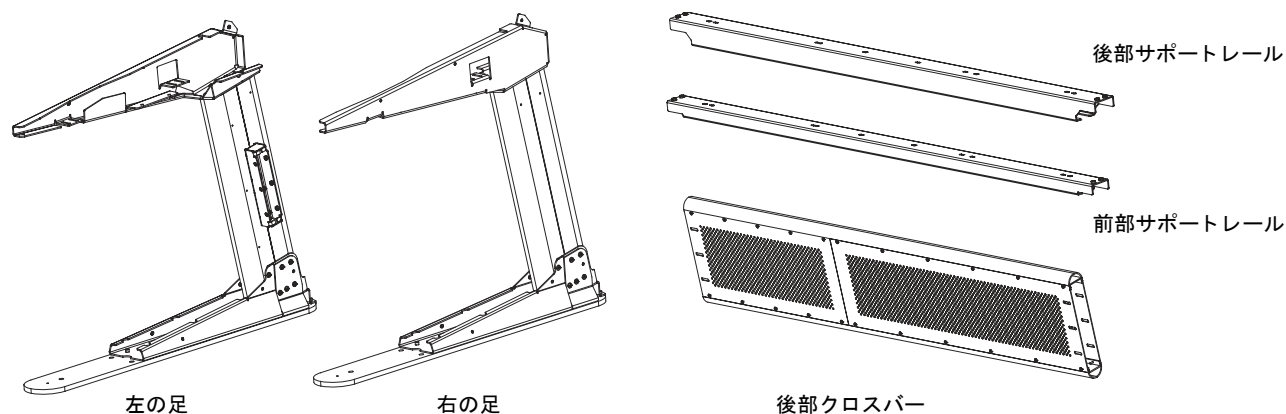



図 2　D-Control の金属製部品

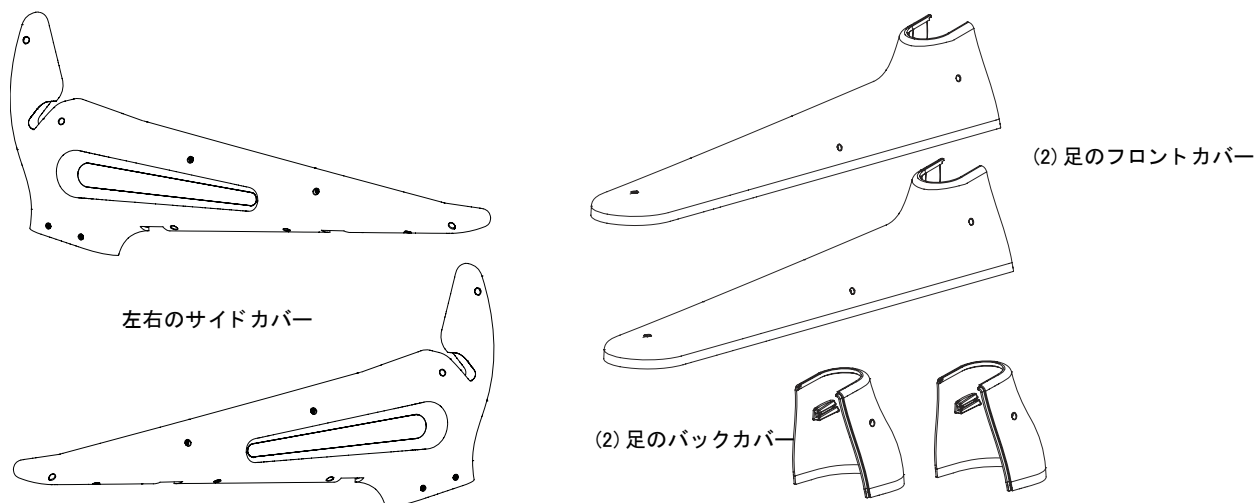



図 3　D-Control のプラスチック製部品

スタンド金具

D-Control スタンドには、以下の金具が付属しています（過分は予備)。

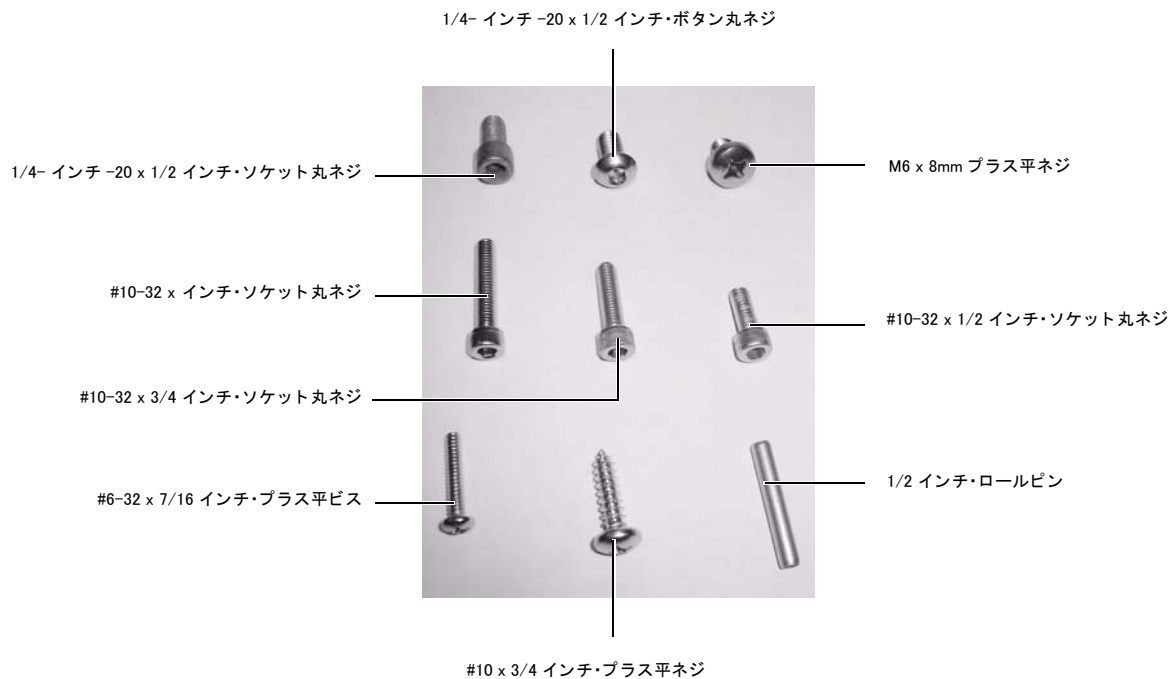



図 4　金属およびプラスチック製部品用の D-Control 組み立て金具

金属製部品用金具

- (14) 1/4- インチ -20 x 1/2 インチ・ボタン丸ネジ
- (10) 1/4- インチ -20 x 1/2 インチ・ソケット丸ネジ
- (22) M6 x 8mm プラス平ネジ
- (8) 1/2- インチ -20 x 1 インチ・ソケット丸ネジ
  スタンドの高さ調整用 (図にはありません)
- (3) 1/2 インチ・ロールピン

プラスチック製部品用金具

- (3) #10-32 x 1/2 インチ・ソケット丸ネジ
- (4) #10-32 x 3/4 インチ・ソケット丸ネジ
- (26) #10-32 x 1 インチ・ソケット丸ネジ
- (8) #10 x 3/4 インチ・プラス平ネジ
- (3) #6-32 x 7/16 インチ・プラス平ビス

ケーブル・アクセサリ

- (14) ケーブルタイ・マウント
- (8) ねじ込み式ケーブル・タイ
- (14) ケーブルタイ
- (4) マジックテープ式タイ
- (10) #8 x 1/2 インチ・タッピング・ネジ (マジックテープ・
  タイとねじ込み式ケーブル・タイと一緒に使用)

スタンドの組み立てに必要な道具

D-Control には、以下の道具が同梱されています。

- 5/32 インチ六角レンチ（ボタン丸ネジ用）
- 3/16 インチ六角レンチ（ソケット丸ネジ用）
- 3/8 インチ六角レンチ（スタンドの高さ調整ネジ用）

D-Control スタンドの組み立てには、この他に以下の道具が必要です。

- #2 プラスドライバー（大きなプラスネジ用）
- #1 プラスドライバー（小さなプラスネジ用）
- 小型ハンマー（1/2 インチ・ロールピン用）

必須ではありませんが、あると便利な道具です :

- スタンド調整用ゴム製ハンマー
- スタンド完成用ラチェット付きナイロン・ストラップ

D-Control の設置

D-Control の設置場所を決めるときは、組み立て後の寸法を考慮して、背面に少なくとも 1 インチ（2.5 cm）の空間ができるようにしてください。D-Control ユニットが必要とする通気を確保するためです。

寸法について詳しくは、5 ページの「物理的仕様」をお読みください。

組み立て中は、スタンド左右の側面にも作業スペースが必要です。また、ユニットの背面にはケーブルを接続するためのスペースが必要です。

スタンドの足の準備

D-Control スタンドを組み立てる前に、設置する床が水平であること、足の接地面が平坦であることを確認してください。

左右のスタンドの足にある 3 つの穴には、ユニットの高さを微調整するためのネジを通します。

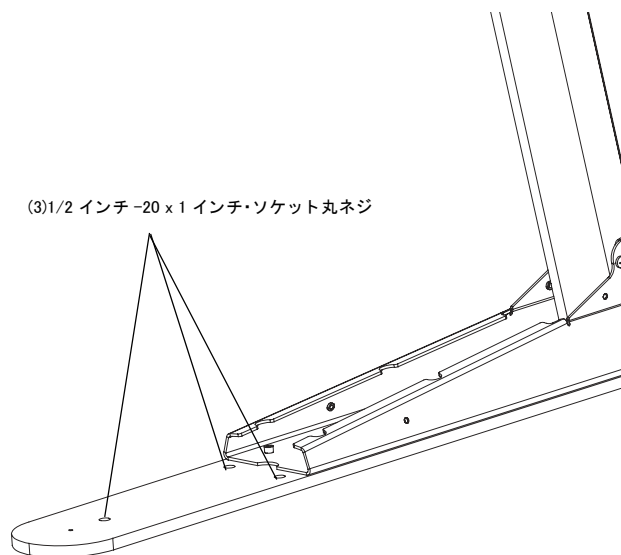



図 5. 微調整用ネジの位置

ユニットをコンクリートや木製の床に設置するときは、付属の粘着性ゴムパッドで床を保護し、高さを調整します。ネジを使って高さを調整するときは、ネジの下にゴムパッドを置いて床を保護します。

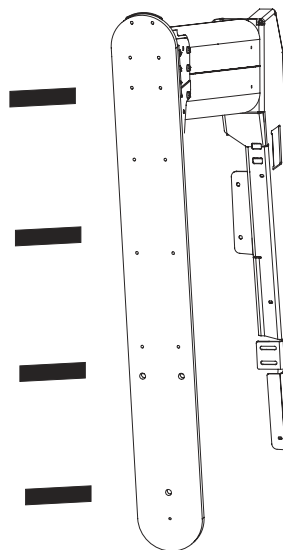



図 6. D-Control の足の下にゴムパッドをつける

スタンドの組み立て

D-Control を接地する場所を確保したら、まず金属製の部品を組み立てます。

⚠ *スタンドの幅を広めに組み立て、後部のクロスバーとレールに対しスタンドの足を左右にスライドさせられるるようネジは緩く締めておきます。D-Control ユニットをスタンドに取り付け、足を内側にスライドさせてからネジをしっかりと締めます。*

スタンドを組み立てるには：

1 後部クロスバーの幅に合わせて、左右の足を立てます。図 7 の様に、クロスバー取り付けブラケットが内側になるようにして、足を向かい合わせます。

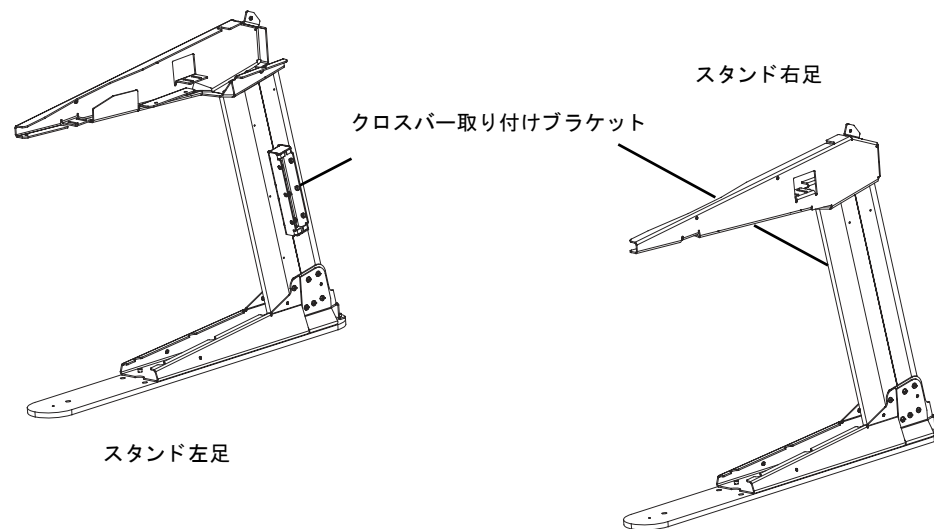



図 7　D-Control スタンドの足をクロスバー・ブラケットを内側にして向かい合わせる

2 後部クロスバーを持ち上げ、左右の足のクロスバー取り付けブラケットに差し込みます （クロスバーに表裏はありません。どちらに向けても同じです)。クロスバーと足の間に少し隙間ができるようにします。クロスバーのスロットから、ブラケットのネジ穴が見えるはずです。

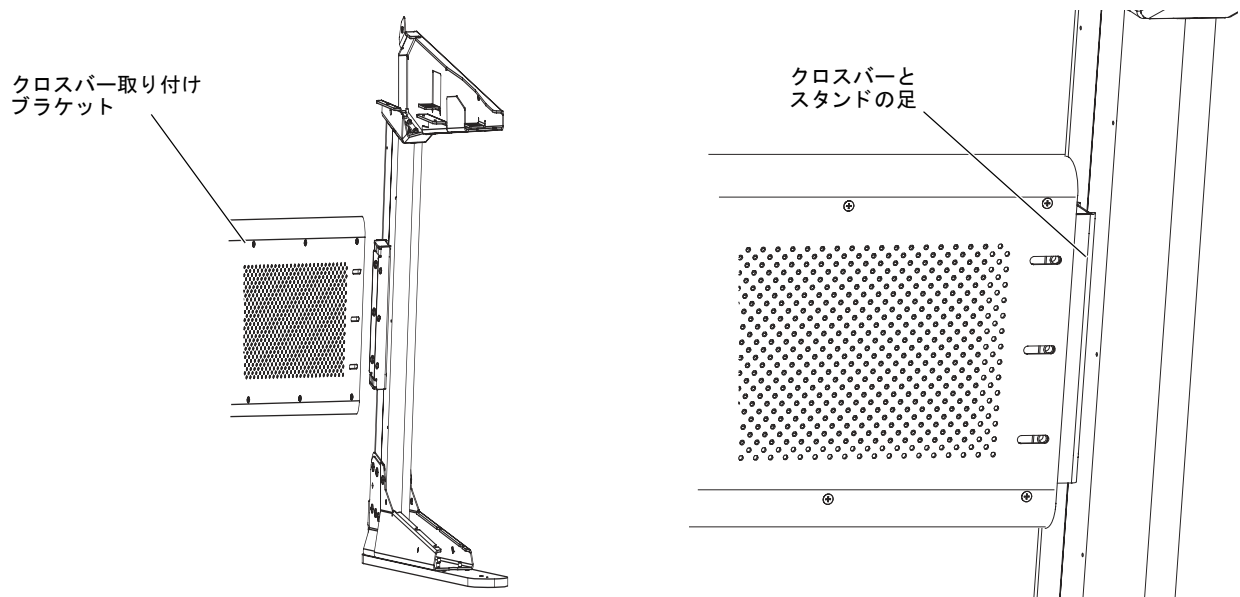



図 8　後部クロスバーをブラケットに差し込む（左）　クロスバーと足の間の隙間（右）

3 5/32 インチ六角レンチを使い、1/4- インチ -20 x 1/2 インチ・ボタン丸ネジでクロスバーをブラケットに取り付けます（図 9 参照)。左右それぞれ 6 本（前面と背面に各 3 本）のネジが必要です。足が後部クロスバーに対してスライドさせられるようネジは緩く締めておきます。

図 9. クロスバーの取り付け

4 後部サポートレールを用意します。2 種類のレールのうち、大きいほうのレールが後部サポートレールです。

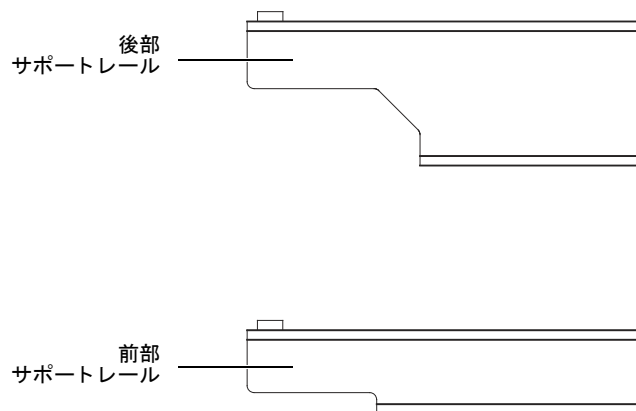



図 10. サポートレールを横から見たところ

5 V 型の切り込みが左足側になるように後部サポートレールを置きます。

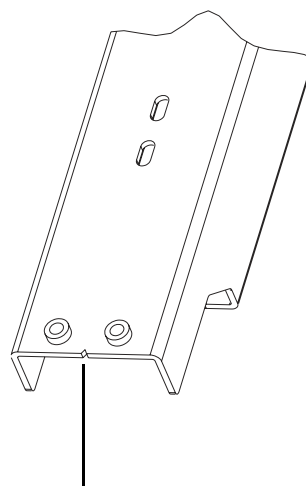



図 11　後部サポートレールの V 型切り込み

6 後部レールを持ち上げ、スタンドの足の後部レール・タブに置きます（図 12 参照)。レールの端の穴を、それぞれの足の後部レール・タブのスロットに合わせてください。

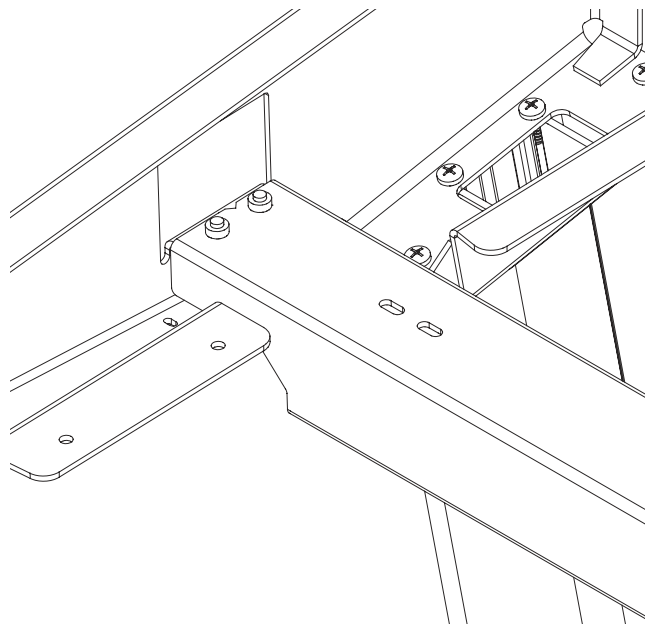



図 12. スタンド左足に後部サポートレールを置く

7 3/16 インチ六角レンチを使い、1/4- インチ -20 x 1/2 インチソケット丸ネジ（両端に 2 本ずつ）で後部レールを左右の足のレール・タブに取り付けます（図 13 参照）。足が後部レールに対してスライドさせられるようネジは緩く締めておきます。

図 13. サポートレールを下から取り付ける

8 前部サポートレールを用意します。2 種類のレールのうち、小さいほうのレールが前部サポートレールです。

9 V 型の切り込みが左足側になるように前部サポートレールを置きます。

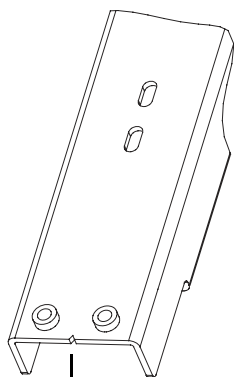



図 14　前部サポートレールの V 型切り込み

10 前部レールを持ち上げ、スタンドの足の前部レール・タブに置きます。レールの端の穴を、それぞれの足の前部レール・タブのスロットに合わせてください。

11 3/16 インチ六角レンチを使い、1/4- インチ -20 x 1/2 インチ・ソケット丸ネジ（両端に 2 本ずつ）で前部レールを左右の足のレール・タブに取り付けます。足が前部レールに対してスライドさせられるようネジは緩く締めておきます。

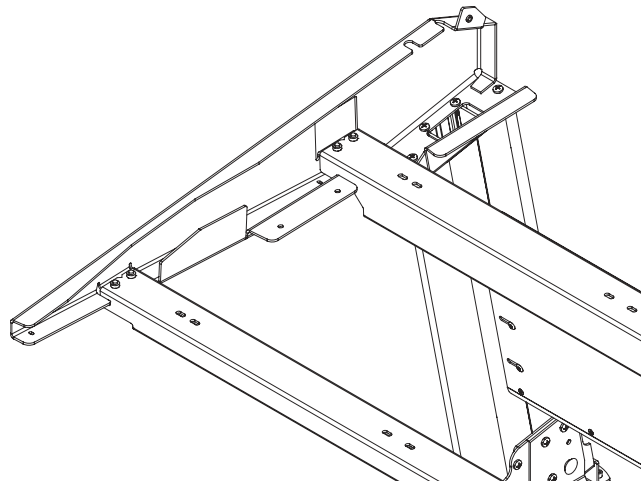



図 15. スタンド左足に取り付けた後部サポートレールと前部サポートレール

後部クロスバー、後部サポートレール、前部サポートレールを取り付けたら（図 15 参照）、次は D-Control ユニットを取り付けます。

D-Control ユニット の取り 付け

スタンドを組み立てたら、次は D-Control メインユニットとフェーダー・モジュールを取り付ける準備をします。

スペーサー・プレートの取り付け

スタンド上の各 D-Control ユニットには、金属製のスペーサー・プレートを取り付けます。

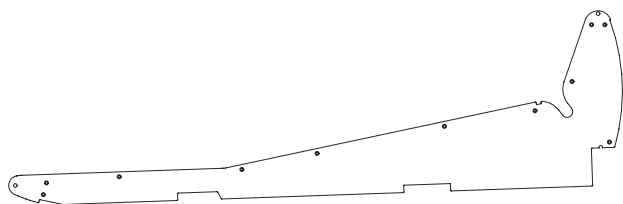



図 16　D-Control スペーサー・プレート

フェーダー・モジュールの右側には、あらかじめスペーサー・プレートが取り付けてあります。D-Control システムの構成によっては、このプレートをフェーダー・モジュールからメインユニットに付け替える必要があります。以下にシステム構成の例を示します。

16 フェーダー・システム

16 フェーダー・システムでは、メインユニットをフェーダー・モジュールの右または左に置きます。

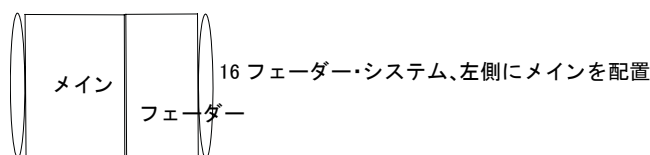
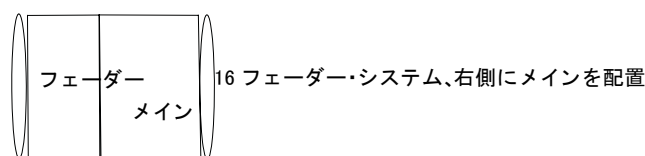



図 17　16 チャンネル・システム構成

• メインユニットをフェーダー・モジュールの左側に置く場合は、スペーサー・プレートをフェーダー・モジュールからメインユニットに付け替えます。ユニットをスタンドに取り付ける前に、22 ページの「スペーサー・プレートを付け替える」をお読みください。

• メインユニットをフェーダー・モジュールの右側に置く場合は、スペーサー・プレートを付け替える必要はありません。24 ページの「スタンドにユニットを取り付ける」に進んでください。

32 フェーダー・システム

32 フェーダー・システムでは、メインユニットをフェーダー・モジュールの右、中央、左に置くことができます。

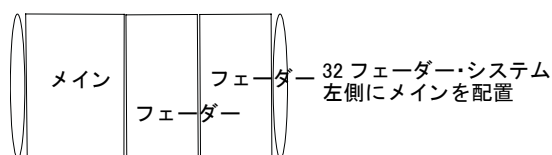
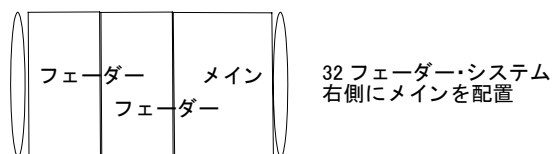
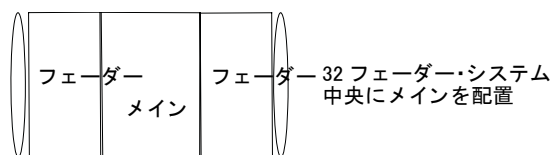



図 18　32 チャンネル・システム構成

• メインユニットをフェーダー・モジュールの左側または中央に置く場合は、スペーサー・プレートを一番右側のフェーダー・モジュールからメインユニットに付け替えます。ユニットをスタンドに取り付ける前に、22 ページの「スペーサー・プレートを付け替える」をお読みください。

• メインユニットを 2 つのフェーダー・モジュールの右側に置く場合は、スペーサー・プレートを付け替える必要はありません。24 ページの「スタンドにユニットを取り付ける」に進んでください。

スペーサー・プレートを付け替える

フェーダー・モジュールをメインユニットの右側に置く場合は、一番右側のフェーダー・モジュールのスペーサー・プレートとネジをメインユニットの右側に付け替える必要があります。

スペーサー・プレート用ネジの取りはずしや取り付けに、パワードライバーなどの回転力の高い工具を使用しないでください。ネジ受けの中でネジ山が削られるおそれがあります。

スペーサー・プレートを付け替えるには：

1 スペーサー・プレートを固定しているネジをはずします。取りはずす際には、長い方のネジ（前方に 2 つ、後方に 5 つ）の位置を覚えておいてください。

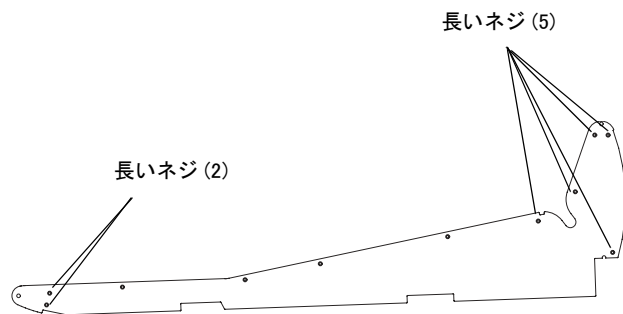



図 19　D-Control スペーサー・プレート

2 フェーダー・モジュール右側からスペーサー・プレートを取りはずします。

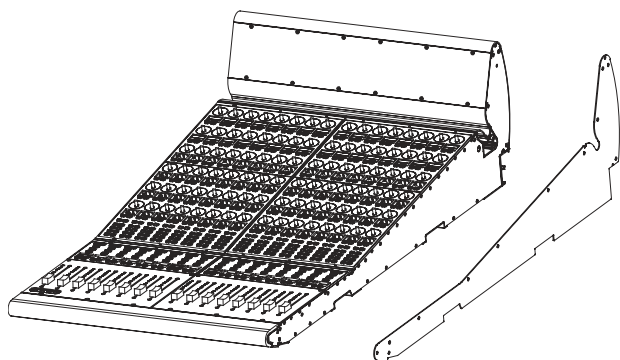



図 20. フェーダー・モジュールからスペーサー・プレートを取りはずす

3 メインユニット右側のネジをはずし、このネジはフェーダー・モジュール用にとっておきます。

4 スペーサー・プレートをメインユニットの右側に置き、フェーダー・モジュールへの固定に使われていたネジで固定します。長い方のネジの位置を覚えておいてください。

5 残りのネジをフェーダー・モジュールの側面につけます。長い方のネジの位置を覚えておいてください。

 スペーサー・プレートのネジ穴は、ユニットの右側用として皿状になっています。スペーサー・プレートは、どのユニットに対しても左側には取り付けないでください。

一番右側のユニットのピン調整

フェーダー・モジュールとプロデューサー用デスクの右側には、ユニット同士をつなぎとめるための 2 本のピンがついています（このピンは、一番右側のユニットには必要ありません。また、取りはずしができます）。

一番右側のロールピンを調整するには：

1 一番右側になるユニットを確認します。

2 右側にある 2 本のピンを小さなハンマーでたたき、側面と面一にします （ピンレールの内側に止め金具はありませんので、システムを拡張する場合は、新しいピンを取り付けることができます）。

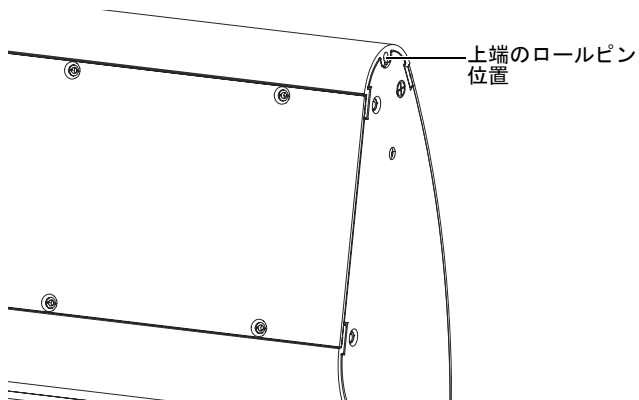



図 21. D-Control ユニットの上にあるロールピン

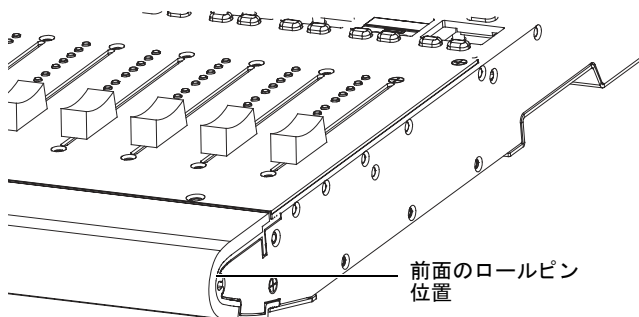



図 22. D-Control ユニット前面にあるロールピン

スタンドにユニットを取り付ける

D-Control メインユニットとフェーダー・モジュールの準備ができたら、スタンドにユニットを順番に取り付けます。ユニットは、左から右へ取り付けます。

D-Control ユニットをスタンドに取り付けるには：

1 最初のユニットを持ち上げ、ユニット底面の溝が後部と前部のレールに合うように置きます。

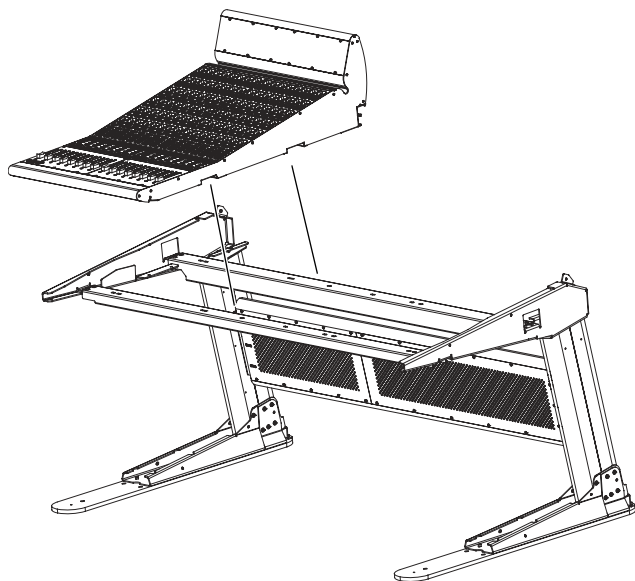



図 23. フェーダー・モジュールをスタンドの上に置く

2 ユニットの側面とスタンドの縁の隙間が 1 インチ（2cm）程度になるところまで、ユニットを左側へスライドさせます。

図 24. ユニットとスタンドの間に隙間を空ける

3 先に置いたユニットのピンを曲げないよう注意しながら、次のユニットをスタンドの上に置きます。

4 先に置いたユニットのピンが次のユニットのピンホールに入るようユニットをスライドさせます。

5 M6 x 8mm プラス丸ネジで、ユニットを前部レールと後部レールに取り付けます。メインユニットには 6 本（前と後各 3 本）のネジが、フェーダー・モジュールには 4 本（前と後各 2 本）のネジが必要です。ネジは緩く締め、この時点ではまだユニットがレールに対してスライドさせられるようにしておきます。

図 25. 下からユニットをレールに取り付ける

スタンドを完成させる

次に、すべてのネジを締めて、スタンドを完成させます。

スタンドを完成させるには：

1 スタンドとユニットの隙間がなくなるように、スタンドの足を密着させます （必要に応じて、足の底をゴム製のハンマーでたたいて移動させます)。

2 ラチェット付きナイロン・ストラップで、スタンドの足を結び付けます。

図 26. スタンドの足にナイロン・ストラップを巻きつける

3 後部クロスバーと足の間に隙間ができる場合は、左右の間隔が等しくなるように足の位置を調整します。

4 後部クロスバー両側の各6本のボタン丸ネジをしっかり締めます。

5 必要に応じて、ラチェット付きナイロン・ストラップで D-Control のユニットを結び付けます。図 27 にならって、足の上部から D-Control ユニットにストラップを回します。コントロール・サーフェスのスイッチやエンコーダにナイロン・ストラップがかぶさらないようにしてください。

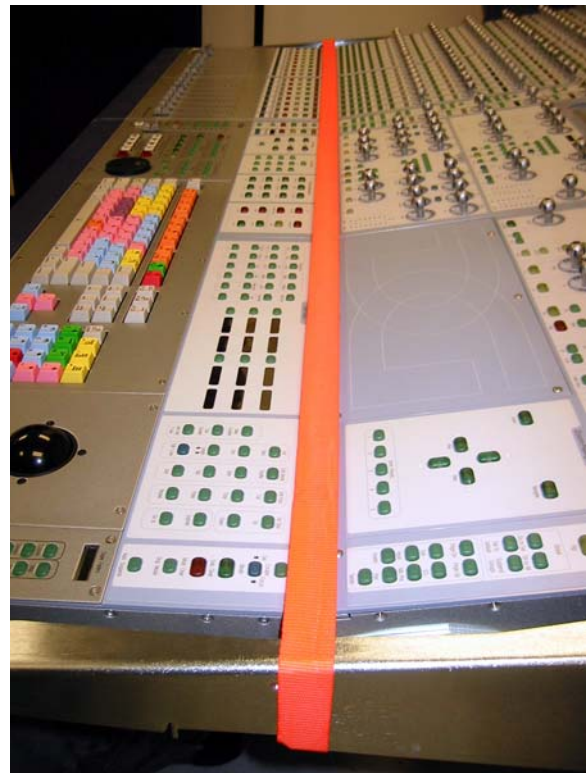



図 27. D-Control ユニットにナイロン・ストラップを巻きつける

6 前部レールと後部レールの両端の各 2 本のソケット丸ネジをしっかり締めます。

7 M6 x 8mm プラス平ネジで、外側（一番左と一番右）のユニットを足のネジ留め部分に下から固定します。ネジは、しっかり締めます。

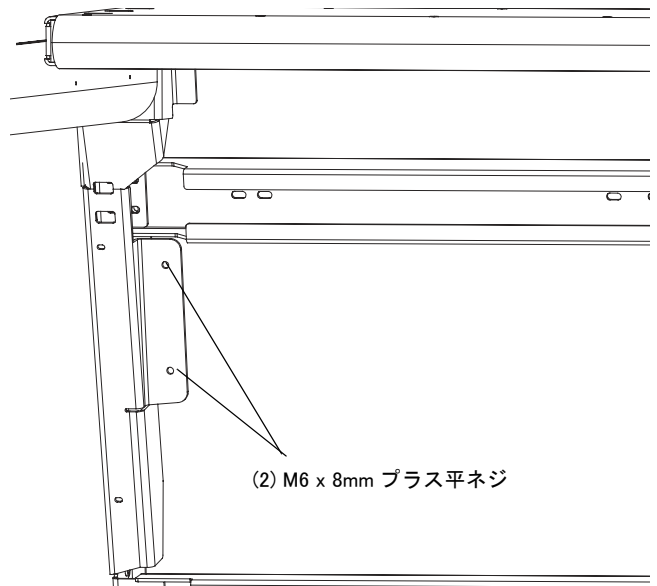



図 28. ユニットを足のネジ留め部分に取り付ける（下から見た様子）

8 D-Control ユニットを前部レールと後部レールに取り付けているプラス丸ネジを、下からしっかり締めます。

9 ナイロン・ストラップをはずします。

プラスチック製のサイドカバーを取り付ける

D-Control ユニットをスタンドのレールに取り付けたら、次はプラスチック製のサイドカバーを取り付けます。

⚠ *プラスチック製サイドカバーの取り付けに、パワードライバーなどの回転力の高い工具を使用しないでください。カバーが変形したり破損するおそれがあります。*

プラスチック製のサイドカバーを取り付けるには：

1 ユニット側面に前のほうにある#6-32平ビス1組を確認します。この 1 組のビスのうち、下のほうのビスをはずします。

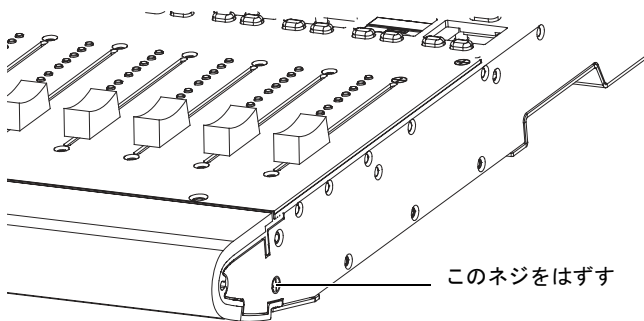



図 29. ユニットから平ビスをはずす

2 ゴム製の 2 つの青い小さな絶縁カバーを、プラスチック製のサイドカバーの内側に取り付けます。

図 30. プラスチック製のサイドカバーにメーター絶縁カバーを取り付ける

3 プラスチック製のサイドカバーを、スタンド側面の前の方から後の方へとかぶせます。カバーのネジ穴が、スタンドのネジ穴と揃うはずです。

図 31. プラスチック製のサイドカバーをスタンドの上に置く

4 図 32 のとおりに、ネジで取り付けます。すべてのネジを差し込むまで、ネジは締めないでおきます。すべてのネジを差し込んだら、それぞれのネジをきっちりと締めます。

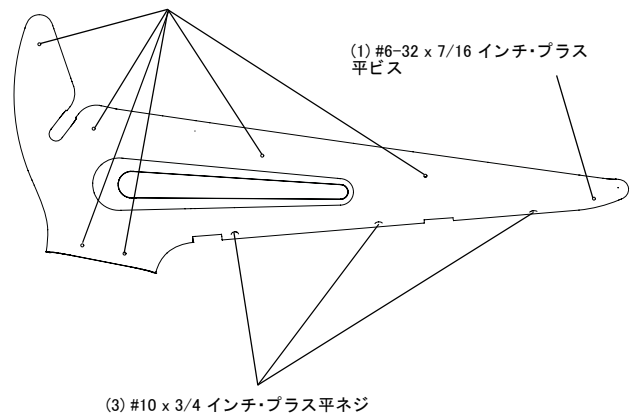



図 32. プラスチック製のサイドカバーを取り付ける

スタンドの足にプラスチック製カバーを取り付ける

足のカバーは、いつでも取り付けることができます。

プラスチック製カバーの取り付けは、カバーが傷つかないように、D-Control の組み立てが完了してから行ってください。まだ他の作業が残っている場合は、そちらを先に行ってください。

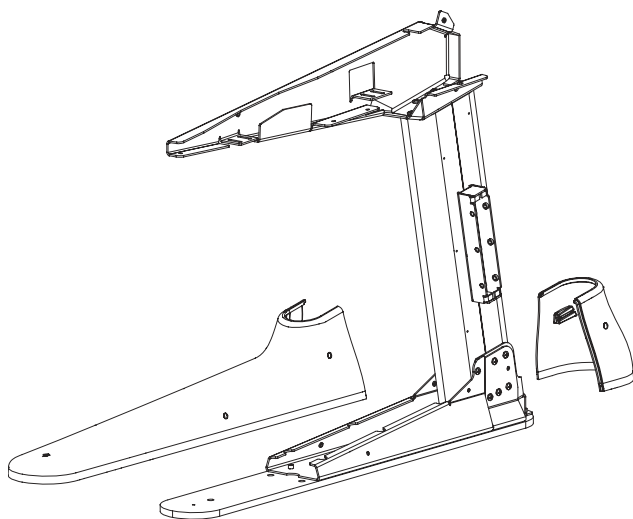



図 33. プラスチック製カバーの取り付け

プラスチック製のカバーを足に取り付けるには:

1 足の前部カバーをかぶせます。図 34 のとおりに、ネジで取り付けます。

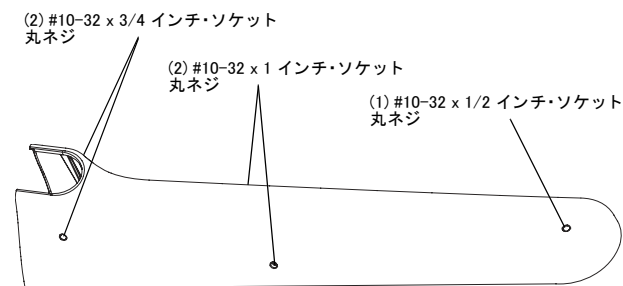



図 34. プラスチック製フロントカバーを足に取り付ける

2 足の後部カバーをかぶせます。図 35 のとおり、ネジで取り付けます。

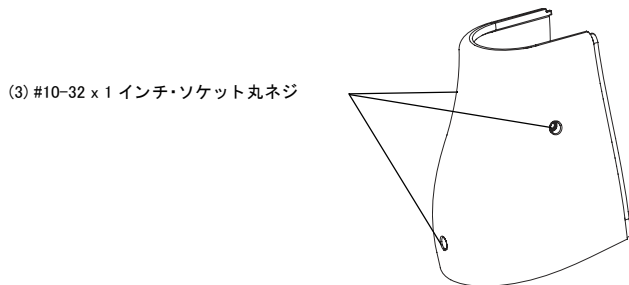



図 35. プラスチック製後部カバーを足に取り付ける

ビデオ・ディスプレイを取り付ける

D-Control にビデオ・ディスプレイを取り付ける方法は 2 つあります。

自立式ディスプレイ D-Control のディスプレイ台には、自立式フラットスクリーン・ディスプレイを設置できます。

アーム据付 TFT ディスプレイ メインユニットに付属しているビデオ・ディスプレイ・アームを使って、TFT 型ディスプレイを D-Control に取り付けることができます。

ディスプレイの基本的な設置方法は、以下のとおりです。個々のディスプレイの設置方法に関する詳細は、各メーカーの取扱説明書をお読みください。

自立式ディスプレイを設置する

D-Control のディスプレイ台には、20 インチまでの自立式フラットスクリーン・ディスプレイ(Apple Cinema Display など)を設置できます (これ以上大きなディスプレイを設置すると、メインユニットのメーターブリッジの一部が見えなくなる場合があります)。

自立式ディスプレイを設置するには:

1 メインユニットからディスプレイ台パネルを取りはずします。

図 36. メインユニットからディスプレイ台を取りはずす

2 ディスプレイ台パネルの裏側にあるマウントポスト受けをはずします。

図 37. マウントポスト受け（ディスプレイ台パネルの裏側）

3 ディスプレイ・ケーブルをディスプレイ台パネルのケーブルポートに通します。

4 ディスプレイ・ケーブルを、メインユニットの底にあるケーブルポートから出します （必要に応じて、ケーブルポートのカバーをはずします)。

図 38. メインユニットの底のケーブルポート（下から見た様子）

5 ディスプレイ台パネルをメインユニットに戻します。

6 ディスプレイ台にディスプレイを設置します。

アーム据付 TFT ディスプレイを取り付ける

D-Control メインユニットに付属しているビデオ・ディスプレイ・アームには、重さ 9kg までの VESA 型ディスプレイを取り付けることができます。

ビデオ・ ディスプレイは、別の包装となっていて、D-Control には必要のない部品が含まれています。アーム据付に必要な金具は、メインユニット にあらかじめ取り 付けられています。

アーム据付 TFT ディスプレイを取り付けるには :

1 メーカーの取扱説明書に従って、ビデオ・ディスプレイをアームに取り付けます。

2 アームに付属しているマウントポストは破棄します。必要なマウントポストは、D-Control メインユニットの方に含まれています。

3 メインユニットにマウントポストを取り付けます。ポストの向きに注意してください（長い方のスロットをユニットの後に向けます)。

図 39. メインユニットにマウントポストを取り付けます。

4 ディスプレイ・ケーブルをマウントポスト受けの後ろにあるケーブルポートに通します (必要に応じて、ディスプレイ台をはずしてポートにコネクタを出します)。

5 ディスプレイ・ケーブルを、メインユニットの底にあるケーブルポートから出します （必要に応じて、ケーブルポートのカバーをはずします)。図 38 をお読みください。)

6 ディスプレイ・アーム当てをマウントポストに取り付けます。アーム当ての固定ネジは、まだ締めないでください。

7 ディスプレイ・アームをマウントポストに取り付けます。

図 40. アームをマウントポストに取り付ける

8 アームとビデオ・ディスプレイが D-Control のメーターブリッジに当たらないよう、ディスプレイ・アーム当ての位置を調整します。ほとんどの場合、固定ネジはマウントポストの穴に入りませんが、図 41 のとおり、穴とケーブルポートのやや右に来ます。

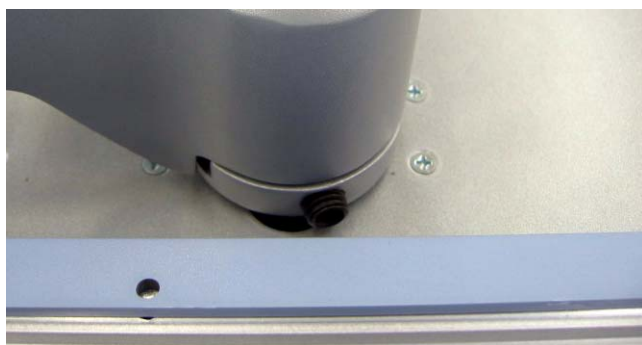



図 41. アーム当てと固定ネジ

9 アーム当ての位置が決まったら、固定ネジを締めます。

10 ネジ棒つきのフタを、マウントポストに入れて締めます。

図 42. ネジ棒つきのフタを締める

図 43. 取り付けが完了したアームとビデオ・ディスプレイ

D-Control ケーブルの取り付け（任意）

D-Control には、3 種類のケーブルタイが同梱されています。

マジックテープ式タイ D-Control のスタンドの足に巻くことができます。それぞれの足の内側にある 2 つの穴には、#8 x 1/2 インチ・タッピング・ネジを差し込むことができます。

ねじ込み式タイ #8 x 1/2 インチ・タッピング・ネジを使って、D-Control のスタンドの足に巻くことができます。

粘着性タイ 粘着力があるので、これを使って D-Control ユニットの任意の場所にケーブルタイを配置できます。また、ケーブルを補修したり、ユニットの下にイーサネット・ハブを取り付けることができます。

D-Control キーボードを Windows 用に設定する

D-Control メインユニットのコンピュータ・キーボードは、出荷時は Macintosh 用になっています。

D-Control を Windows 版 Pro Tools で使用する場合は、コンピュータ・キーボードの設定を変更してください。

D-Control キーボードを Windows 用に設定するには：

1 5/64 インチ六角レンチでコンピュータ・キーボード・パネルのネジをはずし、D-Control メインユニットから取りはずします。

図 44. メインユニットからコンピュータ・キーボードを取りはずします。

2 キーボードの下にあるプリント基板のスイッチを、反対にします。

3 アルファ・キーボードのスペースバーの両側にある Apple コマンドキーをはずします。

4 Apple コマンドキーのあった場所に、Alt/Option キーを内側に移動します。

5 Alt/Option キーのあった場所に、付属の Start (″Windows″) キーを取り付けます。

図 45. アルファ・キーボードに取り付けた Windows 用キー

6 数字キーパッドから、イコールキー (=) をはずします。

7 イコールキーのあった場所へ、スラッシュキー (/) を移動します。

8 スラッシュキーのあった場所へ、アスタリスクキー (*) を移動します。

9 アスタリスクキーのあった場所へ、マイナスキー (–) を移動します。

10 プラスキー (+) をはずし、プラスキーとマイナスキーのあった場所へ、付属のプラスキー（倍の大きさ）を取り付けます。

図 46. 数字キーパッドに取り付けた Windows 用キー

11 コンピュータ・キーボード・パネルを D-Control メインユニットに戻し、ネジを締めます。

キーボードとトラックボールの配置を変える（任意）

D-Control メインユニットのトラックボールは、コンピュータ・キーボードの左側に配置することができます。

キーボードとトラックボールの配置を変えるには：

1 5/64 インチ六角レンチで、D-Control メインユニットのコンピュータ・キーボード・パネルとトラックボール・パネルのネジをはずします。

2 トラックボール・パネルとキーボード・パネルを入れ替え、パネルの下の配線を整理します。

3 コンピュータ・キーボード・パネルとトラックボール・パネルをメインユニットに取り付けます。

図 47. キーボードの左側に取り付けたトラックボール

専用のトラックボール以外のトラックボールまたはマウスを使う（任意）

お手持ちの USB 対応トラックボールやマウスを使用するときは、D-Control メインユニットのトラックボールの代わりに付属のブランクプレートを取り付け、その上に置きます。

トラックボールを取りはずすには：

1 5/64 インチ六角レンチを使って、D-Control メインユニットのトラックボール・プレートを取り外します。

2 トラックボール・プレートの下側のプリント基板の P1 コネクタから Molex プラグを抜きます。

3 D-Control のキーボードの下から来ている Molex プラグをトラックボールのアセンブリから抜きます。

4 トラックボール・プレートにプリント基板を取り付けているネジをはずします。D-Control のトラックボール・プレートを横に置きます。

5 ブランク・プレートの下側にプリント基板を取り付けます。

6 プリント基板の USB コネクタに、お手持ちのトラックボールまたはマウスを接続します。

7 プリント基板の P2 コネクタに、手順 3 ではずした Molex プラグを差します。コネクタとプラグを正しく取り付け（プラグがパチンとはまるように）、接続の極性を維持してください。

8 トラックボールまたはマウスのケーブルを、ブランク・プレートのスロットに通します。

9 ブランク・プレートをメインユニットに取り付けます。

トラックボールを再インストールする

D-Control メインユニットに出荷時のトラックボールを再インストールするときは、以下の手順に従ってください。

トラックボールを取り替えるには：

1 5/64 インチ六角レンチを使って、メインユニットのブランク・プレートを取り外します。

2 プリント基板の P2 コネクタから Molex プラグを抜きます。

3 プリント基板の USB コネクタから外付けのトラックボールまたはマウスを抜きます。

4 ブランク・プレートにプリント基板を取り付けているネジをはずします。ブランク・プレートは取っておきます。

5 D-Control のトラックボール・プレートの下側にプリント基板を取り付けます。

6 D-Control のトラックボールのアセンブリから来ている Molex プラグをプリント基板の P1 コネクタに差します。コネクタとプラグを正しく取り付け（プラグがパチンとはまるように）、接続の極性を維持してください。

7 D-Control のキーボードの下から来ているケーブルを D-Control のトラックボールのアセンブリに接続します。

8 トラックボール・プレートをメインユニットに取り付けます。

第 4 章：D-Control を接続する

D-Control の接続

D-Control ユニットで Pro Tools を操作するには、電源、イーサネット、USB を接続する必要があります。メインユニットでは、必要に応じて、フットスイッチも接続します。D-Control メインユニットの背面にあるコネクタは、図 48 のとおりです。

コンピュータの電源を切り、D-Control に必要なすべての接続を行ってください。

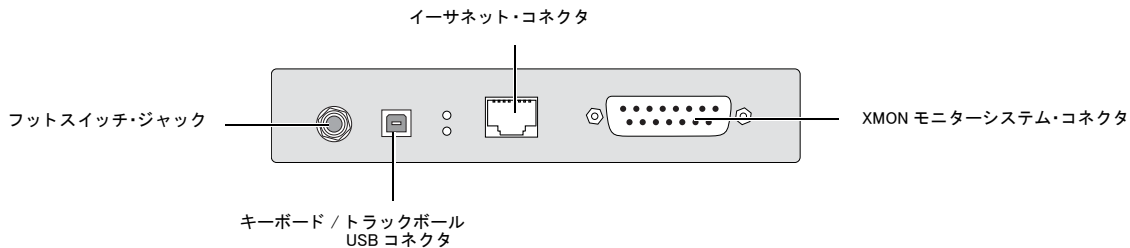



図 48 D-Control メインユニット・バックパネルのコネクタ

電源の接続

D-Control ユニット（メインユニットとフェーダー・モジュール）および XMON モニター・インターフェースには、それぞれ電源が必要です。D-Control メインユニット、フェーダー・モジュール、XMON モニター・インターフェースは自動電源切換式（100V ～ 240V）で、どの国のコンセントでも使用できます。D-Control ユニットおよび XMON モニター・インターフェースには、電源ケーブルが付属しています。

D-Control に電源を接続するには：

・ D-Control ユニットおよび XMON モニター・インターフェースを、付属の AC 電源ケーブルでコンセントに接続します。

イーサネットの接続

D-Control ユニットは、イーサネット経由で Pro Tools と通信します。D-Control ユニットには、それぞれイーサネット・ケーブルが付属しています。D-Control ユニットとホスト・コンピュータを接続するには、10-BaseT イーサネット・ハブ（別売）が必要です。

D-Control のイーサネットを接続するには：

1 イーサネット・ハブを取扱説明書に従って設置し、電源を接続して正常に動作することを確認します。

2 イーサネット・ハブを、コンピュータのイーサネット・ポートに接続します。

3 D-Control ユニット背面のイーサネット・ポートとイーサネット・ハブを付属のイーサネット・ケーブルで接続します。LAN と表示されたポートは使用しないでください。

ユニット の順序は Pro Tools で設定するので、イーサネット・ ハブにケーブルを接続する 順序は自由です。

D-Control をイーサネット・ ネット ワークで使用する

10/100-BaseT イーサネット・ハブを購入すると、D-Control を 10-BaseT で、その他の通信を 100-BaseT で同時に行うことができます。すなわち、D-Control をローカル・エリア・ネットワークで使用できます。

ネットワークの通信量が適度（電子メールなど）であれば、D-Control とコンピュータとの通信に問題はありません。ネットワークの通信量が多い場合は、D-Control 専用のイーサネット・ネットワークを構築してください。

ネット ワーク上から Pro Tools を操作する

D-Control をイーサネット・ネットワークに接続すると、ネットワーク上のどの Pro Tools からでも認識できます。すなわち、D-Control コンソール 1 台で、複数の Pro Tools システムを操作できます （複数の Pro Tools システムを同時に操作することはできません）。

USB の接続

D-Control メインユニットのコンピュータ・キーボードとトラックボールは、USB でホスト・コンピュータと通信します。USB の接続には、USB ケーブル（別売）が必要です。

D-Control の USB は、USB ハブに対応しています。電源付きの USB ハブである必要はありません。

D-Control の USB を接続するには：

・ D-Control メインユニット背面の USB ポートとコンピュータまたは USB ハブの USB ポートを、USB ケーブルで接続します。

フットスイッチの接続

以下の操作を行うため、D-Control メインユニットには SPST (single-pole, single-throw：単極 / 単投）フットスイッチを 2 つまで接続できます。

- Pro Tools のプレイバックの開始と停止
- Pro Tools のレコーディングの開始
- トークバックのオンとオフの切り替え

D-Control メインユニット背面の 1/4 インチ TRS ジャックが、フットスイッチ・コネクタです。

D-Control フットスイッチ・ジャック用に TRS コネクタを配線するには：

・ 以下のとおり配線してください。Tip = Footswitch 2, Ring = Footswitch 1, Sleeve = Ground

オーディオの接続

D-Control のモニターは、モニター・セクションから XMON アナログ・インターフェースを遠隔操作して行います。コントロールルームのモニターおよびスタジオとのコミュニケーションのためのすべてのアナログ・オーディオ・インプットとアウトプットは、XMON インターフェースに接続します。

XMON は、3 つの外部マイク・インプット（トークバック・マイク、リッスン・マイク 1、リッスン・マイク 2）に 18V のファンタム電源を供給します。

オーディオの接続は、すべて標準の DB-25 コネクタで行います。XMON のバックパネルは、図 49 のとおりです。

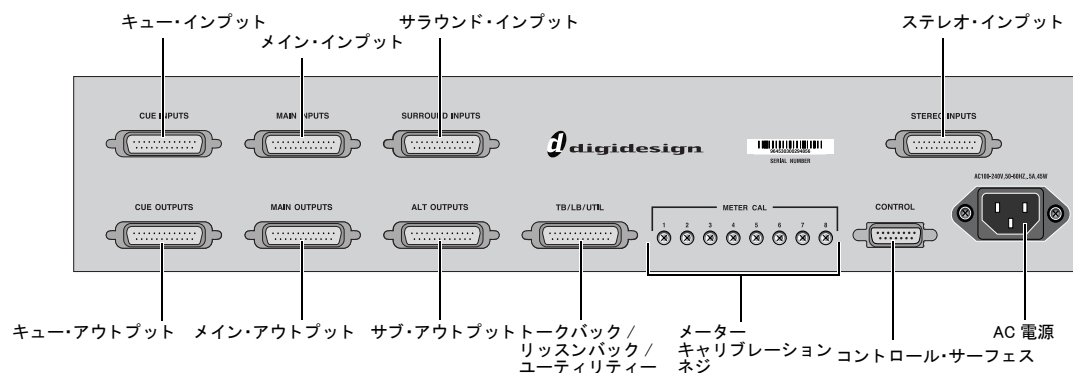



図 49　XMON バックパネル

XMON モニターシステムの接続

D-Control と XMON は、シングル 15 ピン・ケーブルで接続します。D-Control メインユニットには、50 フィート（15.25 m）のケーブルが付属しています。ケーブルの長さは、80 フィート（24.5 m）まで使用できます。

XMON を D-Control に接続するには：

1 XMON とコンセントを付属の AC ケーブルで接続します。サージ保護機能付きの電源を推奨します。

2 XMON と D-Control を 15 ピン・ケーブルで接続します。

コントロール・ルームのモニター接続

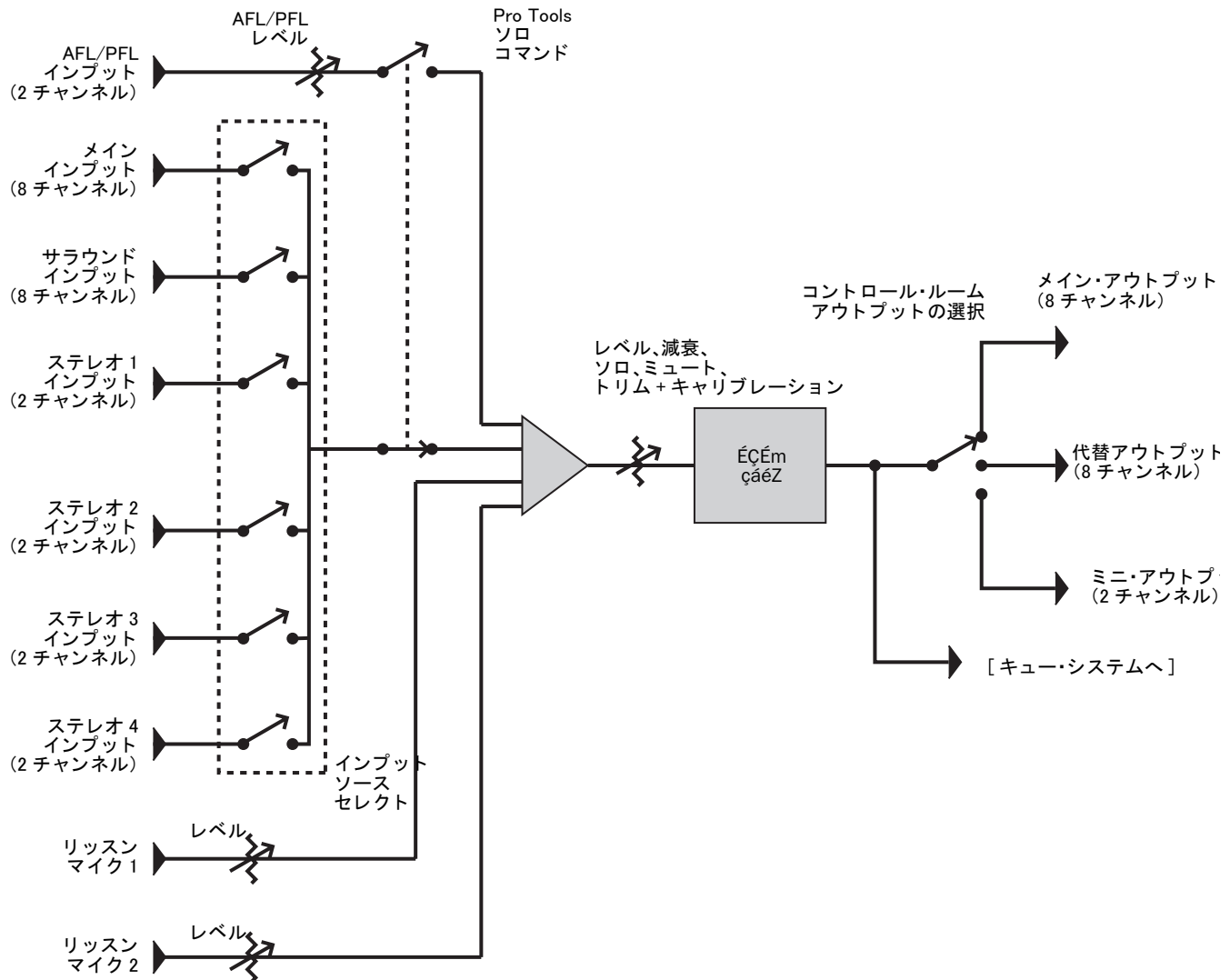



図 50　コントロールルームのモニターシステムのブロック・ダイアグラム

インプット

- メイン・インプット（8 チャンネル）、バランス、+4 dBu（Pro Tools から）
- サラウンド・インプット（8 チャンネル）、バランス、+4 dBu
- ステレオ 1 インプット（2 チャンネル）、バランス、+4 dBu/-10dBV
- ステレオ 2 インプット（2 チャンネル）、バランス、+4 dBu/-10dBV
- ステレオ 3 インプット（2 チャンネル）、バランス、+4 dBu/-10dBV
- ステレオ 4 インプット（2 チャンネル）、バランス、+4 dBu/-10dBV
- AFL/PFL インプット（2 チャンネル）、バランス、+4 dBu
- リッスン・マイク 1（外部）、マイクレベル（XMON が 18V ファンタム電源を供給）
- リッスン・マイク 2（外部）、マイクレベル（XMON が 18V ファンタム電源を供給）

アウト プット

- メイン・コントロールルーム・アウトプット（8 チャンネル）、バランスまたはアンバランス、+4 dBu
- 代替コントロール・ルーム・アウトプット（8 チャンネル）、バランスまたはアンバランス、+4 dBu
- ミニ・コントロール・ルーム・アウトプット（2 チャンネル）、バランスまたはアンバランス、+4 dBu

ヘッドフォン / キュー・システムの接続

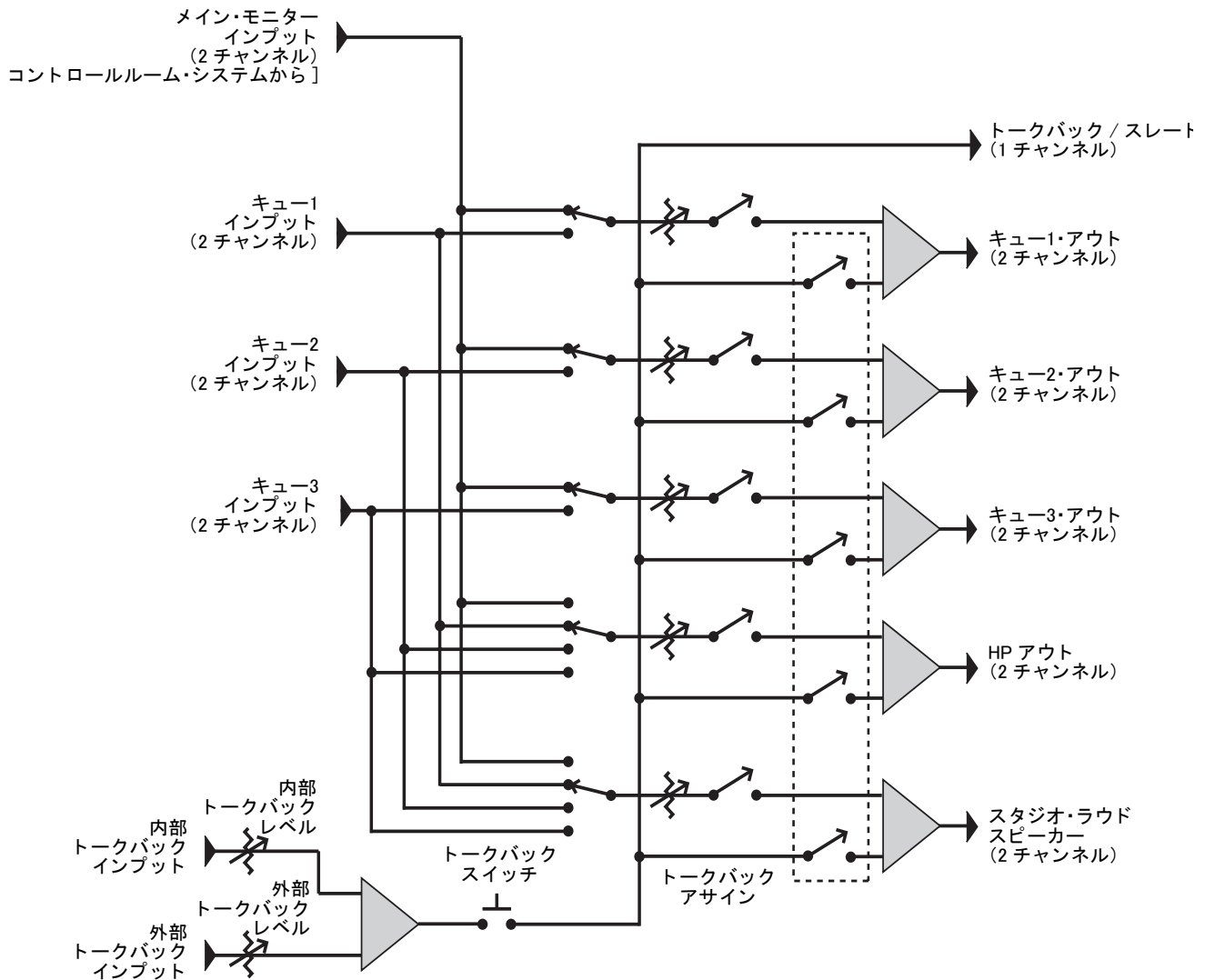



図 51　ヘッドフォン / キュー・システムのブロック・ダイアグラム

インプット

- メイン・モニター・インプット（2 チャンネル）
- キュー 1 インプット（2 チャンネル）、バランス、+4 dBu
- キュー 2 インプット（2 チャンネル）、バランス、+4 dBu
- キュー 3 インプット（2 チャンネル）、バランス、+4 dBu
- 内部トークバック・マイク（内部マイクから）
- 外部トークバック・マイク、マイクレベル（XMON が 18V ファンタム電源を供給）

アウト プット

- キュー 1（2 チャンネル）、+4 dBu
- キュー 2（2 チャンネル）、+4 dBu
- キュー 3（2 チャンネル）、+4 dBu
- ヘッドフォン（2 チャンネル）、内部ヘッドフォン・ジャックへ
- スタジオ・ラウドスピーカー（2 チャンネル）
- トークバック / スレート・アウトプット（1 チャンネル）

XMON の配線例

以下の図に、16 アナログ・アウトプットの Digidesign 192 I/O（192 AD カードをインストール）を使った Pro Tools|HD 用の XMON の基本的な接続例を示します。

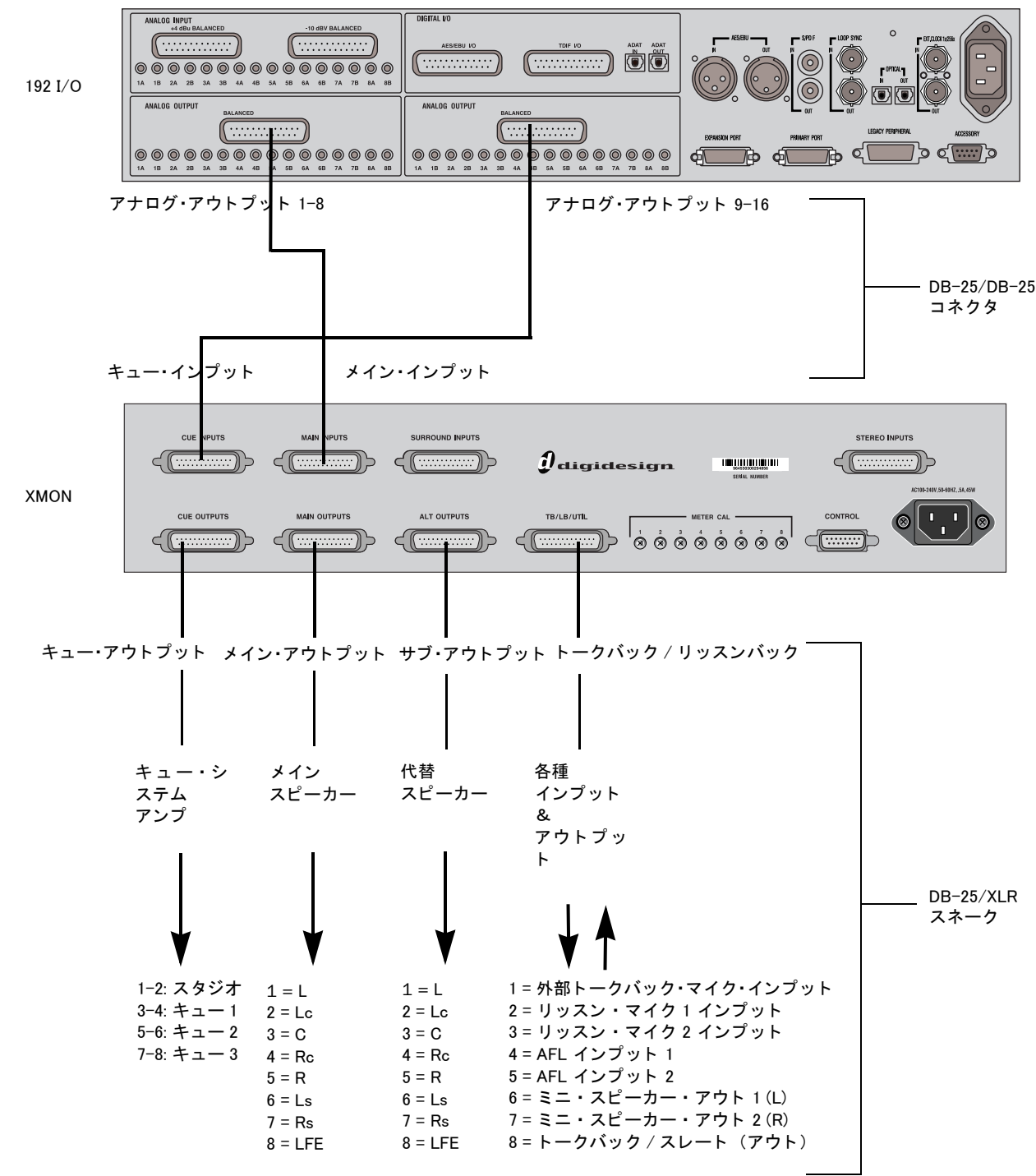



図 52　192 I/O と XMON の配線図

第 5 章 : D-Control の設定

システムの起動とシャット ダウン

D-Control を使用するシステムは、正しい順序で起動および
シャットダウンしてください。

D-Control システムを起動するには :

1 まず外付けハードディスクの電源を入れます。回転が安定するまで、10 〜 15 秒待ってください。

2 D-Control ユニットの電源を入れます。

3 MIDI 機器を使用する場合は、MIDI インターフェースと MIDI 機器の電源を入れます。

4 すべての Pro Tools オーディオ・インターフェースの電源を入れます。

5 コンピュータの電源を入れます。

6 XMON の電源を入れます。

7 モニターアンプやパワースピーカーの電源を入れます。

D-Control システムをシャットダウンするには :

1 モニターアンプやパワースピーカーの電源を切ります。

2 XMON の電源を切ります。

3 すべての Pro Tools オーディオ・インターフェースの電源を切ります。

4 コンピュータをシャットダウンします。

5 MIDI 機器を使用している場合は、MIDI インターフェースと MIDI 機器の電源を切ります。

6 D-Control ユニットの電源を切ります。

7 外付けハードディスクの電源を切ります。

ソフト ウェ アの設定

D-Control に必要なソフトウェアは、すべて Pro Tools ソフトウェアと共にインストールされます。Pro Tools のインストーラは、システム・ドライブに D-Control パーソナリティー・フォルダを作成します。

Pro Tools ソフトウェアのインストールやアップデートの方法については、Pro Tools に付属している「スタートアップ・ガイド」をお読みください。

ファームウェアのアップデート

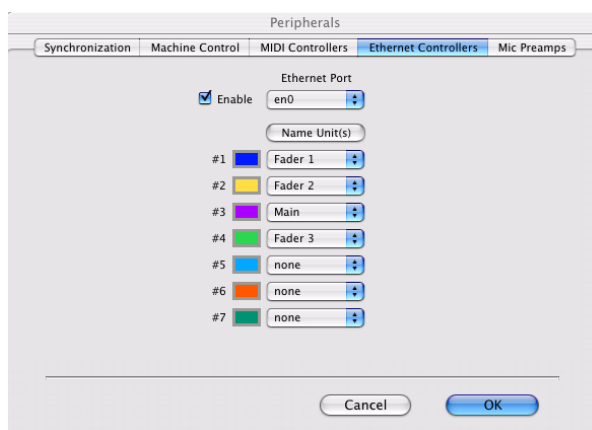
Pro Tools の新バージョンには、最新の D-Control ファームウェアが含まれています。Pro Tools は、ペリフェラル・ダイアログで D-Control を選択するとき、接続されたユニットすべてのファームウェアのバージョンを確認し、アップデートが可能であればメッセージを表示します。

ファームウェアをアップデートするようメッセージが表示されたら、画面の指示に従って、各 D-Control ユニットに最新のファームウェアをロードしてください。

Pro Tools で D-Control ユニットを選択する

D-Control と Pro Tools の通信設定は、Pro Tools で行います。

Pro Tools で D-Control ユニットを選択するには :

1 [設定] (Setups) >[ペリフェラル] (Peripherals) を選択し、[Ethernet コントローラー] をクリックします。

ペリフェラル・ダイアログの Ethernet コントローラー

2 [有効化] (Enable) をチェックします。Pro Tools が、D-Control ユニットのイーサネット接続を確認します。

3 ユニットを、左から右へ順に選択します。

ユニット を選択する順序は、D-Control スタンド 上と同じ である必要はあり ません。ユーザーのワークフローに合わせて、Pro Tools システム上の D-Control ユニット の順序を決めてく ださい。

ユニットを選択すると、Pro Tools がそのユニットを走査し、オンラインにします。各ユニットの状態は、以下のとおりペリフェラル・ダイアログに表示されます。

- 接続されているユニットは太文字で表示されます。
- 接続されていないユニット（オフライン）は斜体で表示されます。

・ 選択したユニットが他の Pro Tools システムで使用されているときは、下線が表示されます。

4 すべてのユニットを選択したら、OK をクリックしてペリフェラル・ダイアログを閉じます。

通信が確立すると、Pro Tools トラックの各バンクを示す色枠が表示されます。

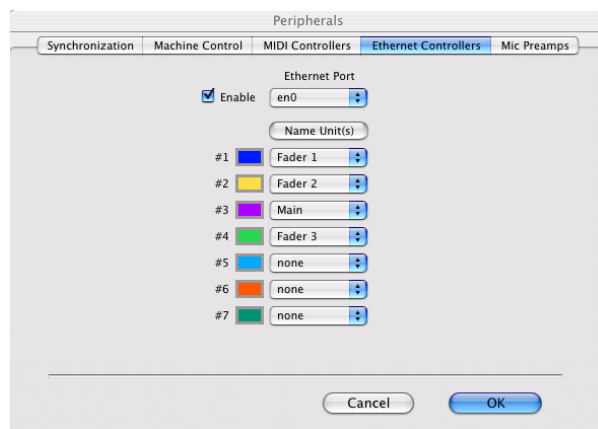
各ユニットの色は、D-Command が操作している要素（フォーカス）を Pro Tools の画面上に示すためのものです。どのユニットが、どのバンク、トラック、インサート、センドを操作しているか、それぞれの色で確認できます。

Pro Tools で D-Control ユニットに名前をつける

Pro Tools で D-Control ユニットに名前をつけることができます。

Pro Tools で D-Control ユニットに名前をつけるには：

1 ［設定］（Setup）>［ペリフェラル］（Peripherals）を選択し、［Ethernet コントローラー］をクリックします。

2 ［ユニットの名前］（Name Units）をクリックします。

D-Control ユニットに名前をつける

3 ユニットの名前を入力し、OK をクリックします。

D-Control メインユニットとフェーダー・モジュール本体のユーティリティーで名前をつけることもできます。ユーティリティーで名前をつける方法について詳しくは、136 ページの「D-Control 名前ページ」をお読みください。

D-Control の初期設定

ここでは、D-Control 本体で行う設定について説明します。Pro Tools で行う初期設定については、「Pro Tools リファレンス・ガイド」をお読みください。

フェーダー、エンコーダ、およびスイッチの初期設定

以下の設定は、D-Control のフェーダー、エンコーダ、およびスイッチの操作に係わるものです。

フェーダーのバンク位置

バンク位置の初期設定では、ノーマル・モードのときのチャンネル・バンクが、コントローラー上で左揃え、左中央揃え (メイン・ユニットの左側)、右中央揃え (メイン・ユニットの右側)、右揃えのいずれになるかを決めます。

バンク位置を設定するには：

1 ソフトキー・セクションの [Operation] スイッチを何度か押して [BnkJus]（Bank Justification）を表示します。

2 [BnkJus] に対応するソフトキーを押し、[Left](左揃え)、[CenterL](左中央揃え)、[CenterR](右中央揃え)、[Right](右揃え) のいずれかを選択します。

3 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、[Operation] スイッチを押して終了します。

フェーダーのオン / オフ

フェーダーのオン / オフの初期設定では、ミックスをモニターするときに、D-Control のフェーダーの動作を停止するかどうかを決めます。

フェーダーのオン / オフを切り替えるには：

1 ソフトキー・セクションの [Operation] スイッチを何度か押して [Faders]（Faders On/Off preference）を表示します。

2 [Faders] に対応するソフトキーを押し、オンかオフを選択します。

3 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、[Operation] スイッチを押して終了します。

タッチ値

タッチ値の初期設定では、フェーダーまたはエンコーダに触れた際に、制御中のパラメータの値を一時的に表示するかどうかを決めます。

値の表示のオンとオフを切り替えるには：

1 ソフトキー・セクションの [Operation] スイッチを何度か押して [TchVal]（Touch Value）を表示します。

2 [TchVal] に対応しているソフトキーを押して、値の表示のオンとオフを切り替えます。

3 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、[Operation] スイッチを押して終了します。

ロータリー・エンコーダ・ベロシティー・モード

ロータリー・エンコーダ・ベロシティー・モードは、ロータリー・エンコーダを操作したときの反応を決めます。固定モード（Fixed）では、固定の速さで反応します。ベロシティー・センシティブ・モード (Velocity Sensitive) では、反応の速さを遅い、中程度、速いのいずれかに設定できます。微調整モード（Fine）では、固定の速さで、細かく反応します。

ロータリー・エンコーダ・ベロシティー・モードを選択するには：

1 ソフトキー・セクションの [Operation] スイッチを何度か押して [Rotary]（Rotary Encoder Velocity Mode preference）を表示します。

2 [Rotary] に対応するソフトキーを押し、[Fixed]、[Vel-Sl](ベロシティー・センシティブ / 遅い)、[Vel-Md](ベロシティー・センシティブ / 中程度)、[Vel-Fa](ベロシティー・センシティブ / 速い)、および [Fine] のいずれかを選択します。

3 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、[Operation] スイッチを押して終了します。

下段のエンコーダをパンに

下段のエンコーダをパンにする初期設定では、上段のエンコーダにパン以外の操作が表示されているときも、各チャンネルの一番下のエンコーダにパンを表示するかどうかを決めます。

下段のエンコーダの初期設定を行うには：

1 ソフトキー・セクションの [Operation] スイッチを何度か押して [PanBot]（Pan on Lower Encoder preference）を表示します。

2 [PanBot] に対応するソフトキーを押し、[Yes] または [No] を選択します。

3 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、[Operation] スイッチを押して終了します。

エンコーダの順序

エンコーダの順序の初期設定では、インサート、センド、パンを上から下に表示するか、下から上に表示するかを決めます。

エンコーダの順序の初期設定を行うには：

1 ソフトキー・セクションの [Operation] スイッチを何度か押して [Encod]（Encoder Order preference）を表示します。

2 [Encod] に対応するソフトキーを押し、[Bot-Tp]（下から上）または [Tp-Bot]（上から下）を選択します

3 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、[Operation] スイッチを押して終了します。

セレクト・スイッチのラッチ・モード

セレクト・スイッチのラッチ・モードは、セレクト・モードのチャンネル・セレクト・スイッチがラッチする（押したままの状態になる）かどうかを決めます。

スイッチのモードを選択するには：

1 ソフトキー・セクションの [Operation] スイッチを何度か押して [Select]（Select Switch Latch mode preference）を表示します。

2 [Select] に対応するソフトキーを押し、[Latch] または [ExclOr]（ラッチしない）を選択します。

3 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、[Operation] スイッチを押して終了します。

カスタム・フェーダー

以下の設定は、D-Control のカスタム・フェーダーの表示に係わるものです。カスタム・フェーダーの使用方法について詳しくは、125 ページの「カスタム・フェーダー・モード」を参照してください。

カスタム・フェーダー最大バンク・サイズ

カスタム・フェーダー最大バンク・サイズの初期設定は、左右のカスタム・フェーダー・バンクで表示されるトラック数を決めます。

カスタム・フェーダー・バンク・サイズは、カスタム・フェーダー・モード（プラグイン、グループ、トラック・タイプ）の種類ごとに設定します。

バンク・サイズのオプションは 4、8、16、32 チャンネルで、D-Control システムのチャンネル数の合計まで設定できます。必要最小限のチャンネル数を使用する設定（はじめに [Min] と表示）を選択すると、そのグループのチャンネル数に合わせてカスタム・フェーダー・セクションの大きさが変わります。

カスタム・フェーダー最大バンク・サイズを設定するには：

1 ソフトキー・セクションの [Operation] スイッチを何度か押してカスタム・フェーダー・バンク・サイズの設定を含むページを表示します。

LCFPI （プラグイン用左 CF バンク・サイズ）左カスタム・フェーダー・セクションのカスタム・フェーダー・プラグイン・モード用に割り当てるチャンネル数を決めます。

RCFPI （プラグイン用右 CF バンク・サイズ）右カスタム・フェーダー・セクションのカスタム・フェーダー・プラグイン・モード用に割り当てるチャンネル数を決めます。

LCFGrp（カスタム・グループおよびミックス / 編集グループ用左 CF バンク・サイズ）左カスタム・フェーダー・セクションのカスタム・グループ・モード用に割り当てるチャンネル数を決めます。

RCFGrp（カスタム・グループおよびミックス / 編集グループ用右 CF バンク・サイズ）右カスタム・フェーダー・セクションのカスタム・グループ・モード用に割り当てるチャンネル数を決めます。

LCFTyp （トラックの種類用左 CF バンク・サイズ）左カスタム・フェーダー・セクションのカスタム・フェーダー・トラック・モード用に割り当てるチャンネル数を決めます。

RCFTyp （トラックの種類用右 CF バンク・サイズ）右カスタム・フェーダー・セクションのカスタム・フェーダー・トラック・モード用に割り当てるチャンネル数を決めます。

2 以下のいずれかを行います。

- チャンネル・ストリップの数を増やすときは、変更したい設定が表示されたソフト・キーを押します。

または

- チャンネル・ストリップの数を減らすときは、Shift を押しながら、変更したい設定が表示されたソフト・キーを押します。

3 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、[Operation] スイッチを押して終了します。

カスタム・フェーダー・バンク位置

カスタム・フェーダー・バンク位置の初期設定は、コントローラーで使用できる 2 つのカスタム・フェーダー・バンクの配置を決めます。

LCFJst（左側のカスタム・フェーダー位置） 左側のカスタム・フェーダー・セクションで操作するカスタム・フェーダーが、メイン・ユニット上で左揃え、左中央揃え、右中央揃え、右揃えのいずれになるかを決めます。

RCFJst（右側のカスタム・フェーダー位置） 右側のカスタム・フェーダー・セクションで操作するカスタム・フェーダーが、メイン・ユニット上で左揃え、左中央揃え、右中央揃え、右揃えのいずれになるかを決めます。

カスタム・フェーダー・バンク位置を設定するには：

1 ソフトキー・セクションの [Operation] スイッチを何度か押して [LCFJst] または [RCFJst] を表示します。

2 [LCFJst] または [RCFJst] と表示されたソフトキーを繰り返し押して、カスタム・フェーダーのそのバンクの設定を [Left]、[CenterL]、[CenterR]、[Right] の中から選択します。

3 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、[Operation] スイッチを押して終了します。

カスタム・フェーダーに非表示のトラックを表示する

カスタム・フェーダーに非表示のトラックを表示することができます。非表示のトラックは、ミックスすることはできますが、選択したり録音可能な状態にすることはできません。非表示のトラック名は、カスタム・フェーダーに黄色で表示されます。

カスタム・フェーダーに非表示のトラックを表示するには：

1 ソフトキー・セクションの [Operation] スイッチを何度か押して [CFTrks]（Custom Fader Tracks）を表示します。

2 [CFTrks] のソフトキーを押して、[ShwHdn]（Show Hidden Tracks）と [HidHdn]（Hide Hidden Tracks）を切り替えます。

3 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、[Operation] スイッチを押して終了します。

カスタム・フェーダーのプラグイン・モード表示設定

カスタム・フェーダーのチャンネル・ディスプレイでのプラグインのパラメータの表示方法には 3 つのオプションがあります。これらのオプション（表示設定）は、D-Control の操作の初期設定で選択できます。

カスタム・フェーダーのプラグイン・モードの表示方法を設定するには：

1 ソフトキー・セクションの [Operation] スイッチを何度か押して [LPIDef] と [RPIDef]（Plug-In View Definitions）があるページを表示します。

2 [LPIDef] または [RPIDef] と表示されたソフトキーを何度か押して、以下のプラグイン・モード・ビューのいずれかを選択します。

名前ビュー カスタム・フェーダーのチャンネル・ディスプレイにトラック名、プラグイン名、現在フォーカスされているプラグインのチャンネル・フォーマットを表示します。

拡張ビュー カスタム・フェーダーのチャンネル・ディスプレイに他のプラグイン・コントロールを表示します。このビューは、カスタム・フェーダー・セクションのプラグイン・スイッチを押すといつでも見れます。130 ページの「拡張プラグイン・モード」参照。

フェーダー・ビュー チャンネル・ディスプレイにトラック名を表示し、フェーダーはトラックのボリュームを操作できるようにしたままチャンネル・エンコーダにはカスタム・フェーダーのプラグインのパラメータを表示します。拡張ビューまたはプラグイン・マップ・モードにするとフェーダー・ビューは自動的に解除されます。

3 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、[Operation] スイッチを押して終了します。

表示の初期設定

以下の設定は、Pro Tools の画面表示と D-Control の相互作用に係わるものです。

アプリケーションからトラックをフォーカスする

この初期設定では、画面上でインサートまたはセンドを選択することで、D-Control メインユニットでもそのトラックをフォーカスするかどうかを決めます。D-Control でトラックをフォーカスする方法については、121 ページの「トラックを操作の対象にする」をお読みください。

アプリケーションからトラックをフォーカスするには：

1 ソフトキー・セクションの [Operation] スイッチを何度か押して [APTrgt]（Application Target preference）を表示します。

2 [ApTrgt] に対応するソフトキーを押し、[Yes] または [No] を選択します。

3 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、[Operation] スイッチを押して終了します。

ウインドウ表示

この設定では、D-Control でプラグインやセンド・パン・パラメータを表示したときに、Pro Tools のウインドウを開くかどうかを決めます。またこの設定は、チャンネル・セレクト・スイッチ（Dynamics/EQ セクション）がマルチ・モノ・プラグインのチャンネル表示を変えるかどうかも決めます。

- この設定を [Yes] にすると、コントローラーの状態がプラグイン・センド・ウインドウの表示に反映されます。
- この設定を [No] にすると、コントローラーの状態がプラグイン・センド・ウインドウの表示に反映されません。

ウインドウ表示の初期設定を行うには：

1 ソフトキー・セクションの [Operation] スイッチを何度か押して [ChanWn]（Channel Window display preference）を表示します。

2 [ChanWn] に対応するソフトキーを押し、[Yes] または [No] を選択します。

3 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、[Operation] スイッチを押して終了します。

メーター設定

以下の設定は、D-Control のメーター操作に係わるものです。

センド・メーターのオン / オフ

この設定は、センド・メーターのオンとオフを切り替えます。この設定は、ロータリー・エンコーダにセンドが表示されたときに適用されます。このメーターは、Pro Tools のセンドのプリまたはポスト・メーター設定に従います。

センド・メーターのオンとオフを切り替えるには：

1 ソフトキー・セクションの [Meter] スイッチを何度か押して [SndMtr]（Send Meters On/Off preference）を表示します。

2 [SndMtr] に対応するソフトキーを押し､[On] と [Off] を切り替えます。

3 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、[Meter] スイッチを押して終了します。

インサート・メーターのオン / オフ

この設定は、インサート・メーターのオンとオフを切り替えます。この設定は、ロータリー・エンコーダにインサートが表示されたときに適用されます。

インサート・メーターのオンとオフを切り替えるには：

1 ソフトキー・セクションの [Meter] スイッチを何度か押して [InsMtr]（Insert Meters On/Off preference）を表示します。

2 [InsMtr] に対応するソフトキーを押し､[On] と [Off] を切り替えます。

3 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、[Meter] スイッチを押して終了します。

プリ・フェーダー・メーター / ポスト・フェーダー・メーター

この設定は、チャンネル・メーターをプリ・フェーダーにするかポスト・フェーダーにするかを決めます。

プリ・フェーダー・メーター / ポスト・フェーダー・メーターを切り替えるには：

1 ソフトキー・セクションの [Meter] スイッチを何度か押して [Meters]（Meters Pre/Post Fader preference）を表示します。

2 [Meters] に対応するソフトキーを押し、[PreFad] と [PostFd] を切り替えます

3 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、[Meter] スイッチを押して終了します。

センター・メーターのトラック / アウトプット選択

この設定では、メインユニットのメーターにメイン・アウトプットのレベルを表示するかフォーカス・トラックのレベルを表示するかを決めます。フォーカス・トラックを選択すると、8 チャンネル（7.1 サラウンド）まで表示できます。

トラックまたはアウトプットを選択するには：

1 ソフトキー・セクションの [Meter] スイッチを何度か押して [CtrMtr]（Center Meters Track/Output preference）を表示します。

2 [CtrMtr] に対応するソフトキーを押し､[Output] と [Track] を切り替えます。

3 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、[Meter] スイッチを押して終了します。

ゲイン・リダクションの優先権

エンコーダ LED とチャンネル・メーターがダイナミクス・プラグインのゲイン・リダクションを表示するように設定されている場合は、多機能のコンプレッサー / ゲート・プラグインを使用するとき、どちらの機能を表示するか選択できます。

ゲイン・リダクション・メーターの優先権を設定するには：

1 ソフトキー・セクションの [Meter] スイッチを何度か押して [GRPrio]（Gain Reduction Priority preference）が含まれているページを表示します。

2 [GRPrio] に対応するソフトキーを押すと、[CompLm]（Compressor/Limiter）と [ExpGat]（Expander/Gate）が切り換わります。

3 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、[Meter] スイッチを押して終了します。

VCA スレーブ計測オン / オフ

この設定は、VCA チャンネルのロータリー・エンコーダの VCA スレーブ・トラックのレベルの計測のオンとオフを切り替えます。

VCA スレーブ・トラックの計測のオンとオフを切り替えるには：

1 ソフトキー・セクションの [Meter] スイッチを何度か押して [VCAMtr]（VCA Meters On/Off）のあるページを表示します。

2 [VCAMtr] と表示されたソフトキーを押し､[On] と [Off] を切り替えます。

3 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、[Meter] スイッチを押して終了します。

キャリブレーション

フェーダーのキャリブレーション

D-Control ユニットのフェーダーの反応に問題があるときは、ユーティリーティーの [Recal] コマンドでフェーダーのキャリブレーションを行ってください。詳しくは、139 ページの「フェーダーのキャリブレーション」をお読みください。

アウトプット・メーターのキャリブレーション

Pro Tools のメーター・レベルと外部ソースのメーター・レベルを合わせるため、XMON からメインユニットのアウトプット・メーターのキャリブレーションを行うことができます。ここでは、Digidesign 192 I/O を例に説明します。

D-Control のアウトプット・メーターのキャリブレーションを行うには：

1 192 I/O ガイドの説明に従って、192 I/O のリファレンス・レベルを設定します。

2 192 I/O のアナログ・アウトプットが XMON の Main Input に接続された状態で、キャリブレーション・トーンを D-Control の Main Output に送り、D-Control のアウトプット・レベルを書きとめます。

3 192 I/O のアナログ・アウトプットを XMON の Main Input からはずし、XMON の Alt Input に接続します。

4 Alt Output を起動します。

5 XMON のバックパネルにあるトリムポットを調整し、D-Control の各チャンネルのアウトプット・レベルが先程の Main Output のレベルと一致するようにします。

6 調整が完了したら、192 I/O のアナログ・アウトプットを XMON の Main Input に接続し直します。

モニター・セクションの SPL 表示のキャリブレーション

D-Control のモニター・セクションでは、アウトプット・レベルを dB または dB SPL で表示します。SPL 表示は、音圧レベルを反映するようキャリブレーションできます。109 ページの「キャリブレーション・モード・スイッチ」参照。

第 III 部 : リファレンス

第 6 章：チャンネル・ストリップのコントロール

チャンネル・ストリップ

D-Control メインユニットには「フォーカス・チャンネル・ストリップ」が 1 つ、D-Control フェーダー・モジュールには 16 のチャンネル・ストリップがあります。これらのチャンネル・ストリップ（図 1）には、6 つのタッチセンシティブ・ロータリーエンコーダ、ディスプレイ・コントロール、モード・コントロール、タッチセンシティブ・フェーダーがあります。

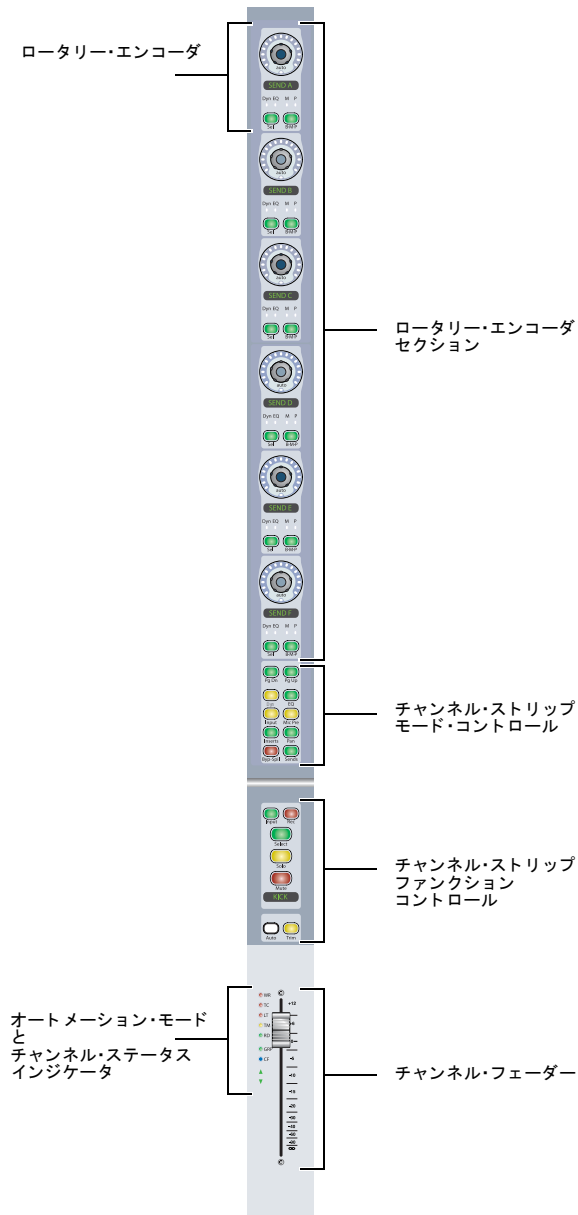
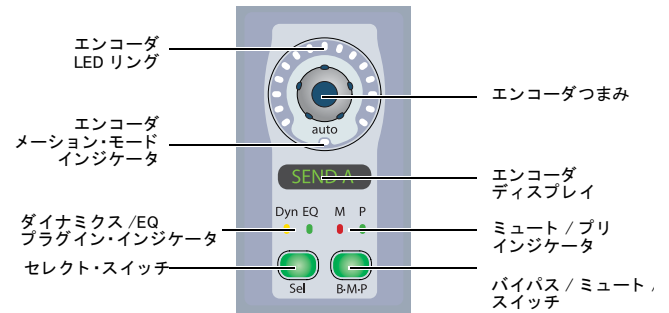



図 1. D-Control のチャンネル・ストリップ

ロータリー・エンコーダ・セクション

チャンネル・ストリップには、LED リングがついた 6 つのタッチセンシティブ・ロータリー・エンコーダ、エンコーダ・ディスプレイ、モード・スイッチ、ステータス・インジケータがあります。ロータリー・エンコーダは、チャンネル・インプット、インサート、センド、マイクプリ・パラメータを操作します。

チャンネル・ストリップのロータリー・エンコーダ

エンコーダつまみ

D-Control チャンネル・ストリップのエンコーダつまみは、タッチセンシティブです。エンコーダつまみを操作すると、エンコーダ・ディスプレイの表示がパラメータの名前から値に変わります。ディスプレイにパラメータ値を表示しないようにすることもできます。

パラメータのオートメーションは、エンコーダつまみを操作すると同時に記録されます。

インプット、アウトプット、インサート、センド

エンコーダにインプット、アウトプット、インサート、センドをアサインするときは、このつまみでスクロールします。リモート・コントロールのマイク・プリアンプ（Digidesign 社製 PRE など）でファンタム電源を調整している場合は、エンコーダつまみでファンタム電源のオン / オフを切り替えることができます。

インストゥルメント・トラック

インストゥルメント・トラックでは、一番下のエンコーダつまみは MIDI ボリュームの操作に使用します。

VCA マスター・トラック

VCA マスター・トラックでは、エンコーダつまみはスレーブ・トラックのボリュームの操作に使用します。

エンコーダ LED リング

エンコーダには、３色の LED15 個からなる LED リングがあります。段階的な値は単一の LED で、連続した値は複数の LED で表現されます。

ノーマル・モードでは、LED リングはセンド・レベル、パン位置、プラグイン・パラメータ、マイクプリ設定を示します。フリップ・モードでは、トラックのレベルを示します。

インストゥルメント・トラック

インストゥルメント・トラックでは、一番下の LED リングが MIDI ベロシティを表示します。

VCA マスター・トラック

On VCA マスター・トラックでは、エンコーダの LED リングがスレーブ・トラックのレベルを表示します。

エンコーダ・オートメーション・モード・インジケータ

エンコーダつまみの下にある [auto] と表記された LED は、パラメータのオートメーションが可能になっているときに点灯します。このインジケータは、Read モードのときは緑に、Write モードのときは黄に点灯し、Write モードでオートメーションを書き込んでいるときは赤で点滅します。

エンコーダ・ディスプレイ

各エンコーダには、パラメータの名前を表示するディスプレイ（6 文字）があります。エンコーダつまみを操作すると、パラメータの値が表示されます。

エンコーダ・ディスプレイの色とバックライトは、以下のとおり表示されます：

- 緑：インプット、インサート、センド、パン、マイクプリのパラメータ名と値を示します。
- 緑反転：使われていないインプット、アウトプット、プラグイン、センドを示します。
- 黄：アサイン・モードで選択肢を示し、フリップ・モードでパラメータを示します。
- 赤：クリップしたプラグイン、センド、チャンネルを示します。

ダイナミクス /EQ プラグイン・インジケータ

エンコーダにインサートが表示されているとき、ダイナミクス・プラグインであれば Dyn LED（黄）が、EQ プラグインであれば Eq LED（緑）が点灯します。

ミュート /プリ・インジケータ

エンコーダにセンドが表示されているとき、ミュートされていれば赤に、プリ・フェーダーに設定されていれば緑に点灯します。

エンコーダ・セレクト・スイッチ

各エンコーダには、エンコーダにインサートやセンドをアサインしたり、そのパラメータを表示するためのセレクト・スイッチがあります。

インサート

インサートをアサインするときは、セレクト・スイッチで以下の項目を選択します。

- インサートの種類（TDM プラグイン、RTAS プラグイン、マルチ・モノ TDM プラグイン、マルチ・モノ RTAS プラグイン、ハードウェア・インサート）
- プラグイン・サブフォルダ（EQ、ダイナミクス、ピッチシフト、リバーブ、ディレイ）
- 各種インサート、プラグイン

プラグインが表示されているときは、セレクト・スイッチでプラグイン・パラメータを表示し、変更できます。

センド

センドをアサインするときは、セレクト・スイッチで以下の項目を選択します

- センドの種類（インターフェースやバス）
- センドのアサインメント

プラグインが表示されているときは、セレクト・スイッチでセンド・パンを表示し、変更できます。

VCA マスター・トラック

VCA マスター・トラックでは、エンコーダのセレクト・スイッチを押すとそのスレーブ・トラックがフォーカス・チャンネル・ストリップに表示されます。

バイパス /ミュート /プリ・スイッチ

各エンコーダのバイパス / ミュート / プリ・スイッチ（B/M/P）は、エンコーダに何が表示されているかによって、機能が異なります。センドの場合は、スイッチ・モードの設定によっても異なります。

スイッチ・モードの切り替えと、現在の B/M/P スイッチの機能の表示方法について詳しくは、58 ページの「スイッチ・モード」をお読みください。

インサート

・エンコーダにプラグインの名前が表示されているときは (Inserts 最上階層)、B/M/P スイッチでプラグインをバイパスできます。バイパスすると、B/M/P スイッチが点灯します。

・エンコーダにプラグイン・パラメータが表示されているときは（セレクト・スイッチを押して)、B/M/P スイッチで特定のパラメータ（極性やチャンネル・リンク）のオンとオフを切り替えることができます。

センド

エンコーダにセンドの名前が表示されているとき、B/M/P スイッチは以下のとおり機能します。

- スイッチ・モードがミュートに設定されているときは、B/M/P スイッチでセンドをミュートできます。センドをミュートすると、Mute LED が赤く点灯します。
- スイッチ・モードがプリに設定されているときは、B/M/P スイッチでプリ・フェーダーとポスト・フェーダーを切り替えることができます。センドをプリ・フェーダーに設定すると、Pre LED が緑に点灯します。

マイクプリ

チャンネル・ストリップのエンコーダにマイクプリ・パラメータが表示されているとき（Mic Pre 最上階層)、B/M/P スイッチは以下のとおり機能します。

- 最上階エンコーダの B/M/P：ファンタム電源のオン / オフ切り替え
- ゲイン・エンコーダの B/M/P：マイクプリ HPF のオン / オフ切り替え
- ソース・エンコーダの B/M/P：マイクプリ・インサートのオン / オフ切り替え
- パッド・エンコーダの B/M/P：マイクプリ・パッドのオン / オフ切り替え
- 極性エンコーダの B/M/P：マイクプリ極性の切り替え

インストゥルメント・トラック

インストゥルメント・トラックでは、一番下の B/M/P スイッチは MIDI ミュートの操作に使用します。

VCA マスター・トラック

VCA マスター・トラックでは、B/M/P スイッチはスレーブ・トラックのミュートの操作に使用します。

インストゥルメント・トラックの MIDI 操作

Pro Tools のインストゥルメント・ビューにある MIDI のコントロールは、D-Control のチャンネル・ストリップの一番下のエンコーダに表示できます。

インストゥルメント・トラックの MIDI のボリュームとミュートを表示するには：

・ インストゥルメント・チャンネル・ストリップでチャンネル・ストリップ・モード・コントロールの [Input] スイッチを押します。

以下のとおり、一番下のエンコーダ（エンコーダ 6) に MIDI のコントロールが表示されます。

- エンコーダつまみ：MIDI ボリューム
- [B/M/P] スイッチ：MIDI ミュート
- エンコーダ LED リング：MIDI ベロシティー・メーター

MIDI のパンを表示するには：

・ チャンネル・ストリップ・モード・コントロールの [Input] スイッチを押したまま、[Pan] スイッチを押します。

一番下のエンコーダ（エンコーダ 6) で MIDI パンを操作します。

MIDI のコントロールの表示を解除するには：

・ チャンネル・ストリップ・モード・セクションの別のスイッチを押します。

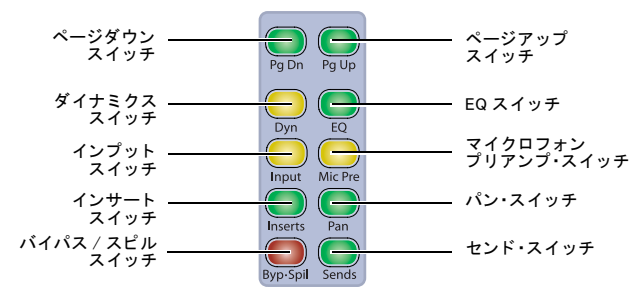
VCA マスター・トラック上のスレーブ・トラックの表示

ノーマル・モードでは、VCA マスター・トラックはそのスレーブ・トラックを以下のとおりロータリー・エンコーダに表示します。

- エンコーダつまみ：スレーブ・トラックのボリュームの操作
- エンコーダ LED リング：スレーブ・トラックのメーター・レベル
- エンコーダ [B/M/P] スイッチ：スレーブ・トラックのミュート
- エンコーダ・セレクト・スイッチ：スレーブ・トラックをフォーカス・チャンネル・ストリップへフォーカス

VCA マスターに 6 つより多くのスレーブ・トラックがある場合は、チャンネルのページアップ / ダウン・スイッチを押すと他のスレーブ・トラックが表示できます。

チャンネル・ストリップ・モード・コントロール

各チャンネル・ストリップには、パン、プラグイン、マイクプリ、インサート、センドのパラメータを表示し変更するためのチャンネル・ストリップ・モード・コントロールがあります。

チャンネル・ストリップ・モード・コントロール

ページアップ / ページダウン・ スイッチ

ロータリー・エンコーダにアサインされるパラメータは、最大 6 つで、それぞれの ÉyÅ[ÉW で操作します。

センド、パン、プラグイン、マイクプリのパラメータ、または VCA マスター・トラックのスレーブ・トラックが複数のページにわたっているときは、ページアップとページダウンのスイッチが点灯します。他にページがなければ、どちらも点灯しません。

パラメータのページを移動するには :

・ ページアップまたはページダウンのスイッチを押します。

ダイナミクス /EQ スイッチ

チャンネル・ストリップにダイナミクスまたは EQ のプラグインがアサインされると、このスイッチが点灯します。

チャンネルにアサインされている最初のダイナミクス・プラグインまたは EQ プラグインをロータリー・エンコーダに表示するには :

・ 点灯しているダイナミクス・スイッチまたは EQ スイッチを押します。

その他のダイナミクス・プラグインまたは EQ プラグインを順に表示するには :

・ ダイナミクス・スイッチまたは EQ スイッチを繰り返し押します。

インプット・ スイッチ

オーディオ・トラックまたは Aux インプット・トラックでは、インプット・スイッチでチャンネルをインライン・モードにします。124 ページの「インライン・コンソール・モード」参照。

インストゥルメント・トラックでは、インプット・スイッチでロータリー・エンコーダにトラックの MIDI コントロールを表示します。49 ページの「インストゥルメント・トラックの MIDI 操作」をお読みください。

マイクプリ・ スイッチ

マイクプリ・スイッチを押すと、リモート・コントロールしているマイク・プリアンプ（Digidesign 社製 PRE など）をチャンネル・ストリップのロータリー・エンコーダで操作できます。マイク・プリアンプは Pro Tools のペリフェラル・ダイアログで選択し、I/O 設定ダイアログでチャンネルにアサインします。

インサート・ スイッチ

インサート・スイッチを押すと、そのチャンネルにアサインされているプラグインの名前がエンコーダ・ディスプレイに表示されます。

各プラグインのパラメータを表示するには :

・ そのエンコーダのセレクト・スイッチを押します。

チャンネル・ストリップのプラグインの最上階層に戻るには :

・ インサート・スイッチをもう一度押します。

プラグインがクリップすると、インサート・スイッチが点滅します。クリップをクリアするには、セッション管理セクションのクリアクリップ・スイッチを押します。詳しくは、94 ページの「クリア・クリップ・スイッチとプラグイン・クリップ・インジケータ」をお読みください。

パン・ スイッチ

パン・スイッチを押すと、そのチャンネル・ストリップのパン・コントロールがエンコーダ・ディスプレイに表示されます。

トラックがマルチチャンネルの場合は、ページアップ・スイッチが点灯してパン・コントロールのページが複数あることを示します。マルチチャンネルのパン・コントロールは以下のとおり配置されます。

サラウンドのパン表示、ページ 1

表示	パン・コントロール
LFE	LFE チャンネル
Cntr%	センター・スピーカーのパーセンテージ
F Div	フロント・ダイバージェンス
Rear	リア・パン
F/R	フロント / リアのバランス
Front	フロント・パン

サラウンドのパン表示、ページ 2

表示	パン・コントロール
R Div	リア・ダイバージェンス
Rear	リア・パン
F/R Div	フロント / リアのダイバージェンス
F/R	フロント / リアのバランス
F Div	フロントのダイバージェンス
Front	フロント・パン

トラックの画面上のアウトプット・ウィンドウを開閉するには：

1 チャンネルのパン・スイッチ（Pan）を押します。

2 Start キー (Windows) または Control キー (Mac) を押したまま、チャンネルのエンコーダ・スイッチを押します。

2 ノブ・サラウンド・パンニング

サラウンドの場合は、D-Control のフロントとリアのパン・コントロールをリンクすると、サウンド・フィールドでの X 軸運動が可能になります。

フロントとリアのサラウンド・パナーをリンクするには：

1 [ソフトキー](Soft Keys) に「2KbPan」と表示されるまで、[コンソール初期設定](Console Prefs) セッションの [操作](Operation) スイッチを押し続けます。

2 [2KbPan] と表示されたソフトキーを押し、[On] と [Off] を切り替えます。

バイパス / スピル・スイッチ

バイパス / スピル・スイッチの機能は、チャンネル・ストリップのエンコーダに何が表示されているかによって異なります。

インサート

・インサートが最上階層に表示されている（チャンネル・ストリップのエンコーダにプラグインの名前が表示されている）ときに、このスイッチを押すと、そのチャンネルのすべてのプラグインがバイパスされます。

・チャンネル・ストリップのエンコーダに 1 つのプラグインのパラメータが表示されているときに、このスイッチを押すと、そのプラグインだけがバイパスされます。

センド

・センドが最上階層に表示されている（チャンネル・ストリップのエンコーダにセンドの名前が表示されている）ときに、このスイッチを押すと、そのチャンネルのすべてのセンドがミュートされます。

・チャンネル・ストリップのエンコーダに 1 つのセンドのパラメータが表示されているときは、このスイッチは機能しません。

VCA マスター・トラック

・VCA マスター・トラックでは、バイパス / スピル・スイッチはカスタム・フェーダーの VCA のスレーブ・トラックを表示します。

センド・スイッチ

チャンネル・ストリップのセンド・スイッチを押すと、5 つのセンドを 1 つのグループとして、2 つのグループ（センド A-E とセンド F-J）がエンコーダ・ディスプレイに表示されます。センド・レベルはロータリー・エンコーダで操作します。

フリップ・モードを使うと、センド・ポジション（A-J）のコントロールをフェーダーへ移すことができます。123 ページの「フリップ・モード」参照。

チャンネル・ストリップのセンド A-E とセンド F-J を切り替えるには：

1 チャンネル・ストリップ・モード・コントロールのセンド・スイッチを押して、センドの最初のページを表示します。

2 [Page Up] スイッチと [Page Down] スイッチを押して、センド 5 つの 2 セットを切り替えます。

画面上のセンド・ウィンドウを開閉するには：

1 開閉したいセンドがあるチャンネルのセンド・スイッチを押します。

2 Start キー(Windows) または Control キー(Mac) を押したまま、開閉するセンドのセレクト・スイッチを押します。

センド・パン・モード

センド・パン・モードでは、センドのパンとレベルを同時に調整できます。センド・パン・モードでは、センド・レベルはフェーダーで、センド・パンはエンコーダで操作します。

センド・パン・モードでは、個々のチャンネルの別のセンドを表示したり、[すべてに適用] スイッチまたは [選択対象に適用] スイッチを使って複数のチャンネルの同じセンドを表示することができます。

センド・パン・モードでは、個々のセンドのパン・コントロールをそのトラックのメイン・パン・コントロールへリンクできます（[FMP]）。

センド・パン・モードにするには：

1 センド・スイッチを押して、エンコーダにセンドを表示します。

2 表示するセンドに対応するエンコーダのセレクト・スイッチを押します。チャンネルのセンドおよびパン・スイッチが点灯し、センド / パン・モードになっていることを示します。

チャンネル・ストリップのセンドの最上階層に戻るには：

・ センド・スイッチをもう一度押します。

センドのパン・コントロールをトラックのメイン・パン・コントロールにリンクするには：

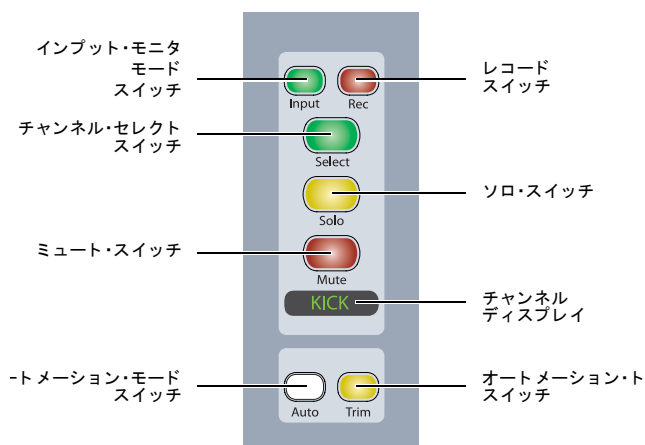
1 トラックをセンド・パン・モードにします。

2 アクティブなエンコーダのB/M/Pスイッチの1つを押してセンド [FMP] に切り替えます。

センドのクリッピング表示

センドがクリップすると、センド・スイッチが点滅します。クリップをクリアするには、セッション管理セクションのクリア・クリップ・ボタンを押します。詳しくは、94 ページの「クリア・クリップ・スイッチとプラグイン・クリップ・インジケータ」をお読みください。

チャンネル・ストリップのファンクション・コントロール

各チャンネル・ストリップには、チャンネル選択、フォーカス、ミュート、ソロ、レコードスイッチ、インプット・モニターモード、オートメーション・モードを操作するファンクション・コントロールがあります。

チャンネル・ストリップのファンクション・コントロール

インプット・モニターモード・スイッチ

インプット・モニターモード・スイッチは、自動入力モニターモードと入力のみモニターモードを切り替えます。入力のみモニターモードのときは、スイッチが点灯します。

レコード・スイッチ

レコード・スイッチを押すと、そのチャンネルがレコーディング可能 (待機) になります。レコーディング可能になり、Pro Tools が停止しているときは、スイッチが点滅します。レコーディング中は、点灯します。

レコード・セーフ・モード D-Control でトラックをレコード・セーフにするには、Control (Windows) または Command (Mac) を押したまま、レコード・スイッチを押します。

チャンネル・セレクト・スイッチ

チャンネル・セレクト・スイッチの機能は、セレクト・モードとフォーカス・モードで異なります。セレクト・モードとフォーカス・モードの切り替えについて詳しくは、63 ページの「セレクト / フォーカス・モード・スイッチとインジケータ」をお読みください。

セレクト・モード セレクト・スイッチがセレクト・モードのときは、Pro Tools のチャンネルを選択します。チャンネルが選択されると、スイッチが点灯します。このモードでは、チャンネル・スイッチがラッチするかどうかを設定できます。

フォーカス・モード セレクト・スイッチがフォーカス・モードのときは、そのチャンネルのコントロールを、メインユニットのフォーカス・チャンネル・ストリップに反映させます。フォーカス・チャンネルになると、スイッチが点灯します。フォーカス・チャンネルは 1 つしか指定できないため、このモードでは、セレクト・スイッチはノンラッチです。

ソロ・スイッチ

ソロ・スイッチを押すと、そのチャンネルがソロになります。チャンネルがソロになると、ソロ・スイッチが点灯し、他のチャンネルのミュート・スイッチが点滅します。ソロ・スイッチがラッチするかどうかは、Pro Tools の初期設定に従います。

ソロ・セーフ・モード トラックをソロ・セーフにするには、Control (Windows) または Command (Mac) を押したまま、ソロ・スイッチを押します。

トラックがソロ・セーフになると、ソロ・スイッチが 1 回点滅します。

ミュート・スイッチ

ミュート・スイッチを押すと、そのチャンネルがミュートされます。

・トラックがミュートされると、ミュート・スイッチが点灯します。

・トラックが間接的にミュートされると（他のトラックがソロになると）、ミュート・スイッチが点滅します。

チャンネル・ディスプレイ

各チャンネル・ディスプレイには、以下のモードでチャンネル情報が表示されます。どのモードでも、フェーダーを操作しているときは、dB 単位のボリュームがディスプレイに表示されます。

トラック・ネーム・モード トラックの名前のみ表示します。

グループ / ネーム・モード 所属しているグループ（グループを示す文字）と省略したトラックの名前を表示します。

トラック・ポジション・ナンバー / ネーム・モード トラック・ポジション・ナンバーと省略したトラックの名前を表示します。

ヘッドルーム・モード 文字 HR と dB 単位のヘッドルームを表示します。

レベル・モード dB 単位のボリューム・レベルのみ表示します。

チャンネル・ディスプレイの色とバックライトは、以下のとおり表示されます :

- 緑 : チャンネルの名前と値
- 緑反転 : 使用していないチャンネル
- 赤 : クリップしたチャンネル

オートメーション・モード・スイッチ

オートメーション・モード・スイッチは、Pro Tools のオートメーション・モード（Write、Latch、Touch、Read、Off）を順に切り替えます。どのモードが選択されているかは、各チャンネルのフェーダーの左側にあるオートメーション・モード・インジケータで確認できます。Off モードのときは、どのインジケータも点灯しません。

プレイバック中は、Touch、Latch、Read への切り替えはできますが、Write、Off への切り替えはできません。プレイバック中に Write または Off にするときは、メインユニット下部にある左右のオートメーション・モード・コントロールを操作してください (65 ページの「オートメーション・モード・コントロール」参照。)

[すべてに適用] スイッチまたは [選択対象に適用] スイッチを使うと、複数のチャンネルのオートメーション・モードが選択できます。

チャンネルのオートメーション・モードを選択するには、以下のいずれかを行います。

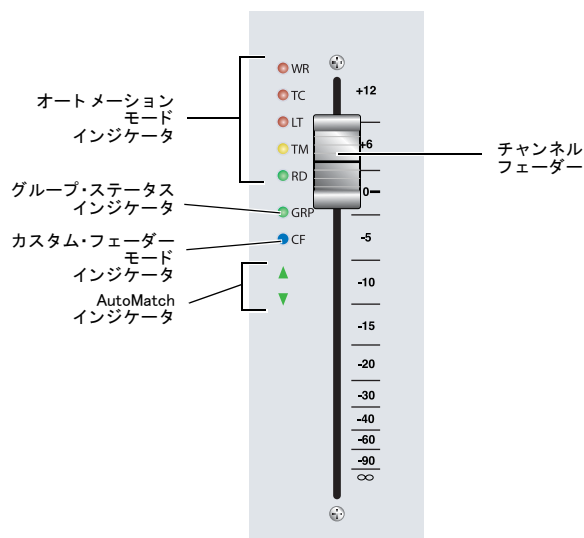
- 次のオートメーション・モードを選択するには、チャンネルのオートメーション・モード・スイッチを押します。

  または

- 前のオートメーション・モードを選択するには、Shift を押したまま、チャンネルのオートメーション・モード・スイッチを押します。

オートメーション・トリム・スイッチ

オートメーション・トリム・スイッチは、選択されている Write、Latch、Touch、Read をトリム・モードにします。トリム・モードにすると、各チャンネルの左側にある黄色のトリム・モード・インジケータが点灯します。チャンネルが Off モードのときは、オートメーション・トリム・スイッチは機能しません。

フェーダー・セクション

チャンネル・ストリップのフェーダー・セクション

フェーダー

チャンネル・ストリップのタッチセンシティブ・フェーダーは、ノーマル・モードではボリュームを制御し、フリップ・モードまたはカスタム・フェーダー・モードでは様々なパラメータを制御します。フェーダーを操作すると、ノーマル・モードのときはチャンネル・ディスプレイの表示がトラック名からボリューム・レベルに、フリップ・モードとカスタム・フェーダー・モードのときはパラメータ名からパラメータの値に変わります。パラメータのオートメーションを行うときは、フェーダーを操作すると同時に記録が開始されます。

オートメーション・モード・インジケータ

チャンネルのオートメーション・モードは、フェーダーの左側にあるオートメーション・モード・インジケータで表されます。WR (Write)、TC (Touch)、LT (Latch) の LED は赤、TM (Trim) の LED は黄、RD (Read) の LED は緑です。

・Write モードでは、Write インジケータが常に点滅します。

・Touch モードまたは Latch モードでは、オートメーションの記録が開始されるまで、それぞれのインジケータが点滅します。

・オートメーション記録のためトラックが Latch モードになったときは Latch モードのインジケータが点滅します。

・オートメーションの記録が開始されると、該当するインジケータっが点滅します。

・オートメーションがオフになっているときは (Off)、どのインジケータも点灯しません。

グループ・ステータス・インジケータ

Pro Tools のミックスまたは編集のグループになっているチャンネルは、フェーダーの左側にあるグループ・ステータス・インジケータ（GRP と表記された緑の LED）が点灯します。チャンネルがオフのグループに入っていたり、グループが解除されている場合は、このインジケータはオフになります。

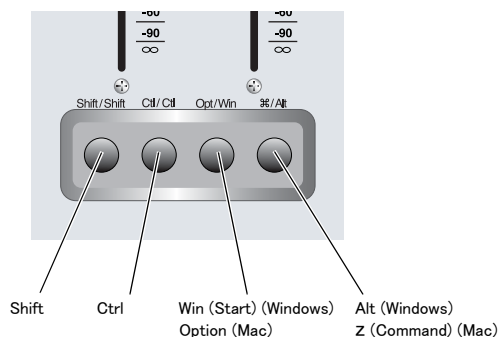
カスタム・フェーダー・モード・インジケータ

カスタム・フェーダー・モードになっているチャンネルは、フェーダーの左側にあるカスタム・フェーダー・モード・インジケータ（CF と表記された青の LED）が点灯します。

AutoMatch インジケータ

AutoMatch インジケータ（矢印型の緑の LED）は、すでに記録されているオートメーションのレベルに合わせるため、フェーダーをどの方向に操作すればよいかを示します。これは、フェーダー・オートメーションを変更するときに便利です。

修飾キー・スイッチ

D-Control フェーダー・モジュールの左下に、コンピュータ・キーボードの修飾キーと同じ機能の 4 つのスイッチがあります。

修飾キー（フェーダー・モジュール）

Shift スイッチ (Windows/Macintosh)

Shift スイッチの機能は、D-Control コンピュータ・キーボードと同じです。

Control スイッチ (Windows/Macintosh)

Control スイッチの機能は、D-Control コンピュータ・キーボードと同じです。

Win スイッチ (Windows) または Option スイッチ (Macintosh)

Win/Option スイッチの機能は、D-Control コンピュータ・キーボードの Windows キー（Start キー）または Option キー (Mac) と同じです。

Alt スイッチ (Windows) または Command スイッチ (Macintosh)

Alt/Command スイッチの機能は、D-Control コンピュータ・キーボードの Alt キーまたは Command キー (Macintosh) と同じです。

フェーダー・モジュールの修飾キーは、Windows キーボードまたは Macintosh キーボードと同じ順序で並んでいます。

チャンネル・ストリップ・マスター・セクション

チャンネル・ストリップ・マスター・セクション（図 2）は、D-Control メインユニットの両側にあり、左右どちらからでも操作しやすいようになっています。この 2 つのセクションの機能は同一で、どちらを操作しても結果は同じです。

フリップ・スイッチ

チャンネル・ストリップ・マスター・セクションにある 6 つのフリップ・スイッチ（黄）は、同じ位置にあるチャンネル・ストリップのロータリー・エンコーダに対応しています。

フリップ・モード

フリップ・スイッチを押すと、ロータリー・エンコーダにアサインされていたセンド、パン、プラグイン、マイクプリのパラメータを、そのチャンネルのフェーダーで操作できるようになります。

フリップ・モードでは、ロータリー・エンコーダとフェーダーの機能が入れ替わります。エンコーダのセレクト・スイッチがチャンネルのセレクト・スイッチと、エンコーダの Bypass/Mute/Pre スイッチがチャンネルのミュート・スイッチと、エンコーダ・ディスプレイがチャンネル・ディスプレイと入れ替わります。

フリップ・モードにすると、フリップ・スイッチが点灯し、フリップしたエンコーダのディスプレイが黄色になります。

インストゥルメント・トラックとフリップ・モード

フリップ・モードでは、インストゥルメント・トラックの操作は以下のとおり行われます。

- 各チャンネルのフェーダーは一番下のエンコーダにアサインされていたパラメータ（MIDI ボリュームまたは MIDI パン）を操作し、一番下のエンコーダはトラックのボリュームを操作します。
- チャンネルの [Mute] スイッチは MIDI ミュート機能を操作し、一番下のエンコーダの [B/M/P] スイッチはチャンネルのミュートを操作します。

ロータリー・エンコーダの操作をフェーダーに移すには：

- そのエンコーダと同じ段のフリップ・スイッチを押します。

フリップ・モードを解除するには：

- 点灯しているフリップ・スイッチを押します。

フリップ・モードのときに非アクティブ・モードまたはアサイン・モードに入ると、フリップ・スイッチは点灯したまま、フリップ・モードが一時的に解除されます。非アクティブ・モードまたはアサイン・モードを抜けると、フリップ・モードに戻ります。

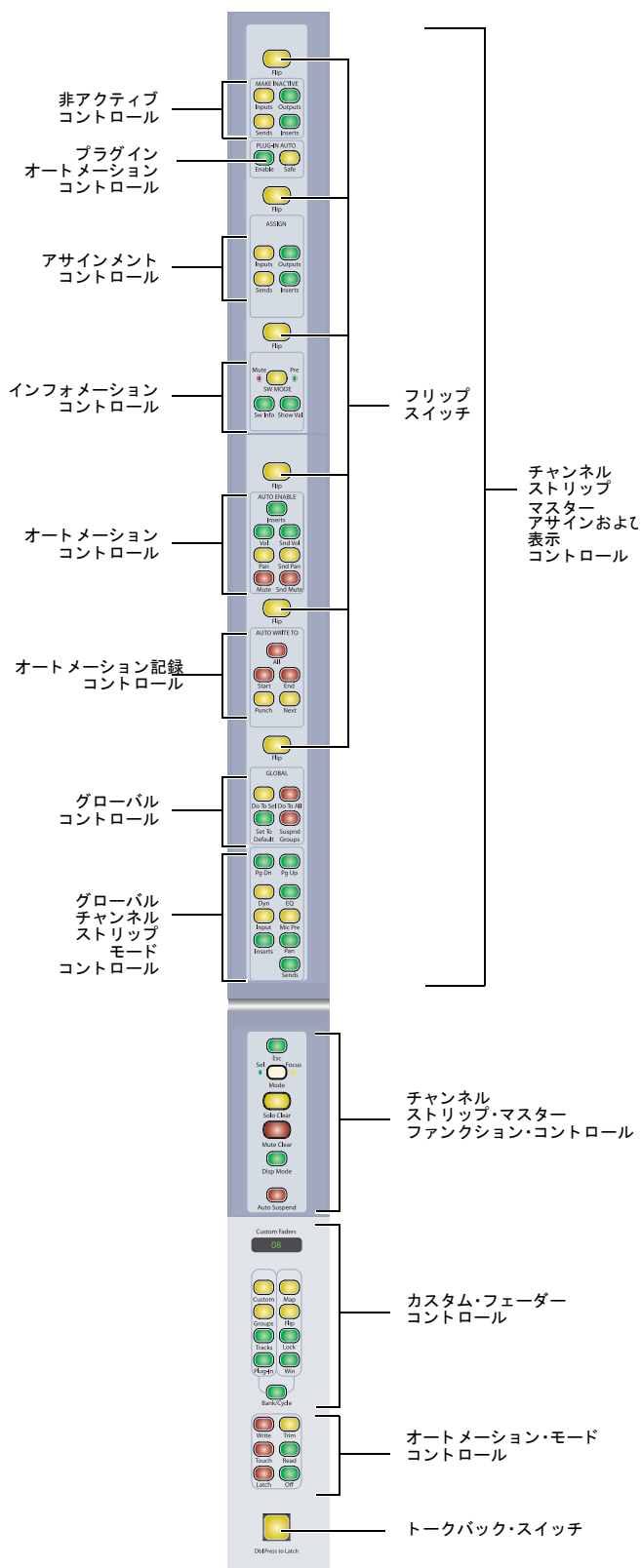



図 2. チャンネル・ストリップ・マスター・セクション

フロップ・モード

フロップ・モードは、フリップ・モードの変形で、ロータリー・エンコーダの上から 5 つのうちのひとつを一番下のロータリー・エンコーダに移し、手元で操作しやすくします。

フロップ・モードになると、選択したエンコーダと一番下のエンコーダの両方の段のフリップ・スイッチが点灯し、両方のエンコーダ・ディスプレイが黄色で表示されます。

ロータリー・エンコーダの上から 5 つのうちのひとつを一番下のロータリー・エンコーダに移すには：

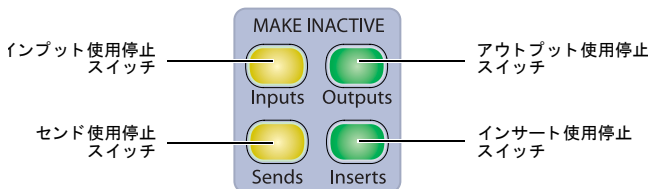
- Start キー (Windows) または Control キー (Macintosh) を押したまま、フロップ・モードにするエンコーダと同じ段にあるフリップ・スイッチを押します。

フロップ・モードを解除するには：

- 点灯しているフリップ・スイッチのどちらかを押します。

使用停止モードまたはアサイン・モードに入ると、フリップ・スイッチは点灯したまま、フロップ・モードが一時的に解除されます。使用停止モードまたはアサイン・モードを抜けると、フロップ・モードに戻ります。

使用停止スイッチ

トラック、インプット、アウトプット、センド、インサートを一時的に使用停止したり、再び使用開始するためのスイッチです。このスイッチは、対象を使用停止にしたり使用を再開する間、D-Control 全体を一時的に使用停止モードにします。使用停止モードになっている間、スイッチが点滅します。

使用停止スイッチ

トラックを使用停止にする

使用停止モードにすると、すべてのトラックのセレクト・スイッチが点灯します。

トラックの使用停止 / 使用開始を切り替えるには：

1 使用停止スイッチのいずれかを押します。

2 使用停止するトラックのセレクト・スイッチを押します。

3 点滅している使用停止スイッチを押すと、使用停止モードが解除されます。

インプット 使用停止スイッチ

このスイッチを押すと、インプットが使用停止モードとなり、一番下のエンコーダにチャンネルが表示されます。一番下のエンコーダの Bypass/Mute/Pre スイッチを押すと、使用停止 / 使用開始が切り替わります。

アウトプット 使用停止スイッチ

このスイッチを押すと、アウトプットが使用停止モードとなり、一番下のエンコーダにメイン・チャンネル・アウトプットが表示されます。一番下のエンコーダの Bypass/Mute/Pre スイッチを押すと、使用停止 / 使用開始が切り替わります。

センド 使用停止スイッチ

このスイッチを押すと、センドが使用停止モードとなり、エンコーダにセンドが表示されます。各エンコーダの Bypass/Mute/Pre スイッチを押すと、そのセンドの使用停止 / 使用開始が切り替わります。

インサート 使用停止スイッチ

インサート使用停止スイッチを押すと、インサートが使用停止モードとなり、エンコーダにインサートが表示されます。各エンコーダの Bypass/Mute/Pre スイッチを押すと、そのインサートの使用停止 / 使用開始が切り替わります。

インプット、アウトプット、センド、インサートの使用停止 / 使用開始を切り替えるには :

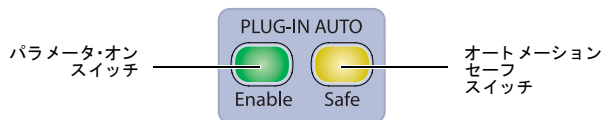
1 チャンネルの最上階層に、使用停止 / 使用開始する対象が表示されていることを確認します。

2 使用停止スイッチを押して、使用停止モードに入ります。

3 Bypass/Mute/Pre スイッチを押して、対象の使用停止 / 使用開始を切り替えます。

4 点滅している使用停止スイッチを押すと、使用停止モードが解除されます。

プラグイン・オートメーション・コントロール

プラグイン・オートメーション・コントロールは、パラメータのオートメーションをオンにするスイッチとオートメーション・セーフ・モードを切り替えるスイッチです。

プラグイン・オートメーション・コントロール

パラメータ・オン・スイッチ

パラメータ・オン・スイッチを押すと、つまみやスイッチを操作したパラメータのオートメーションができます。

パラメータ・オン・モードでは、パラメータ・オン・スイッチが点灯します。このモードでは、オートメーションがオンになっているロータリー・エンコーダの Auto LED とスイッチが点灯します。

プラグイン・パラメータのオートメーションのオンとオフを切り替えるには :

1 パラメータ・オン・スイッチを押します。

2 オートメーションの対象となるロータリー・エンコーダまたはスイッチを操作します。

3 もう一度パラメータ・オン・スイッチを押すと、パラメータ・オン・モードが解除されます。

Control+Alt+Start (Windows) または Command+Option+Control (Mac) を押しながらロータリー・エンコーダに触れると、そのプラグイン・パラメータのオートメーションを切り替えることができます。

オートメーション・セーフ・スイッチ

オートメーション・セーフ・スイッチを押すと、各プラグインまたはセンドの Bypass/Mute/Pre スイッチと各トラックのチャンネル・セレクト・スイッチがセーフ・スイッチになります。

プラグインとセンド

オートメーション・セーフ・モードでは、プラグインまたはセンドの Bypass/Mute/Pre スイッチを押すと、そのパラメータが上書きされないよう保護されます。保護されているプラグインまたはセンドでは Bypass/Mute/Pre スイッチが点灯し、画面上のプラグインまたはセンドのアウトプット・ウインドウに表示されているセーフ・ボタンの状態が反映されます。

トラック

オートメーション・セーフ・モードでは、チャンネル・セレクト・スイッチを押すと、そのトラックのボリューム、パン、およびミュート・パラメータが保護されます。保護されているトラックではチャンネル・セレクト・スイッチが点灯し、画面上のトラックのアウトプット・ウインドウに表示されているセーフ・ボタンの状態が反映されます。

オートメーション・セーフのオンとオフを切り替えるには :

1 オートメーション・セーフ・スイッチを押します。

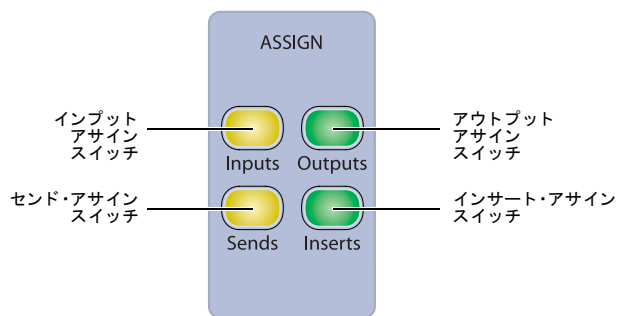
2 オートメーション・セーフ・モードを切り替えたいトラックのチャンネル・セレクト・スイッチを押します。トラックのオートメーション・セーフの状態が、画面上のトラックのアウトプット・ウインドウに表示されているセーフ・ボタンに反映されます。

3 オートメーション・セーフ・モードを切り替えたいプラグインまたはセンドの Bypass/Mute/Pre スイッチを押します。

4 もう一度オートメーション・セーフ・スイッチを押すと、オートメーション・セーフ・モードが解除されます。

アサイン・コントロール

アサイン・スイッチで、インプット、アウトプット、インサート、センドをチャンネルにアサインします。このスイッチは、対象がチャンネルにアサインされたりチャンネルから削除される間、D-Control 全体を一時的にアサイン・モードにします。アサイン・モードになっている間、スイッチが点滅します。

Pro Tools がプレイバック中でも、アサイン・モードにできます。インプット、アウトプット、センドのアサインを確定するには、トランスポートを停止する必要があります。インサートについては、プレイバック中でもアサインを確定できます。

アサイン・コントロール

インプット・アサイン・スイッチ

このスイッチを押すと、インプット・アサイン・モードとなり、一番下のエンコーダにチャンネル・インプットが表示されます。

インプットをアサインするときは、一番下のエンコーダのセレクト・スイッチでインプットのメニュー階層を操作し、エンコーダつまみで各階層の選択肢をスクロールします：

- 黄色で表示されたインプットの種類（インターフェースまたはバス）
- 緑色で表示された各インプット

一番下のエンコーダの Bypass/Mute/Pre を押すと、インプットのメニュー階層に戻れます。

アウトプット・アサイン・スイッチ

このスイッチを押すと、アウトプット・アサイン・モードとなり、一番下のエンコーダにチャンネル・アウトプットが表示されます。

アウトプットをアサインするときは、一番下のエンコーダのセレクト・スイッチでアウトプットのメニュー階層を操作し、エンコーダつまみで各階層の選択肢をスクロールします：

- 黄色で表示されたアウトプットの種類（インターフェースまたはバス）
- 緑色で表示された各アウトプット

一番下のエンコーダの Bypass/Mute/Pre を押すと、アウトプットのメニュー階層に戻れます。

センド・アサイン・スイッチ

このスイッチを押すと、センド・アサイン・モードとなり、チャンネルにセンドが表示されます

センドをアサインするときは、エンコーダのセレクト・スイッチでセンドのメニュー階層を操作し、エンコーダつまみで各階層の選択肢をスクロールします：

- 黄色で表示されたセンドの種類（インターフェースまたはバス）
- 緑色で表示された各センド

各エンコーダの Bypass/Mute/Pre を押すと、センドのメニュー階層に戻れます。

インサート・アサイン・スイッチ

このスイッチを押すと、インサート・アサイン・モードとなり、エンコーダにインサートが表示されます。インサートをアサインするときは、エンコーダのセレクト・スイッチでインサートのメニュー階層を操作し、エンコーダつまみで各階層の選択肢をスクロールします。一番下のエンコーダの Bypass/Mute/Pre を押すと、インサートのメニュー階層に戻れます。

インサートのメニューに表示されるプラグインの順序は、Pro Tools の初期設定によって決まります。

［プラグインメニューをカテゴリごとに整理］が選択されているときは、メニュー階層と選択肢は以下のようになります：

- 黄色で表示されたインサートの種類（TDM プラグイン、RTAS プラグイン、マルチ・モノ TDM プラグイン、マルチ・モノ RTAS プラグイン、ハードウェア・インサート）
- 黄色で表示されたプラグイン・サブフォルダ（EQ、ダイナミクス、ピッチシフト、リバーブ、ディレイ）
- 緑色で表示された各インサートまたはプラグイン

［プラグインメニューをカテゴリごとに整理］が選択されていないときは、プラグイン・サブフォルダの階層は表示されません。

インプット、アウトプット、センド、インサートをアサインするには：

1 アサイン・スイッチを押して、アサイン・モードにします。

2 アサインするチャンネルのエンコーダつまみを回し、メニューの最初の階層を選択します。

3 エンコーダのセレクト・スイッチでメニューの下の階層へ、Bypass/Mute/Pre スイッチで上の階層へ移動します。

4 以下のいずれかを行います。

- 点滅しているエンコーダのセレクト・スイッチまたは点滅しているアサイン・スイッチを押して、アサインを確定します。

または

- 点滅しているエスケープ・スイッチを押して、アサインを取り消します。

複数のインプット、アウトプット、センド、インサートをアサインするには：

1 アサイン・スイッチを押して、アサイン・モードにします。

2 エンコーダのつまみ、セレクト・スイッチ、Bypass/Mute/Pre スイッチを使って、それぞれのアサインを行います。

3 以下のいずれかを行います。

- 点滅しているアサイン・スイッチを押して、すべてのアサインを一度に確定します。

または

- 点滅しているエスケープ・スイッチを押して、すべてのアサインを取り消します。

インプット、アウトプット、センド、インサートを取りのぞくには：

1 アサイン・スイッチを押して、アサイン・モードにします。

2 アサインを取り消すエンコーダのBypass/Mute/Preスイッチを何度か押して、メニューの最上階層を表示します。

3 何も表示されなくなるまで、エンコーダつまみを反時計回りに回します。

4 以下のいずれかを行います。

- 点滅しているエンコーダのセレクト・スイッチまたは点滅しているアサイン・スイッチを押して、アサインの取り消しを確定します。

または

- 点滅しているエスケープ・スイッチを押して、元のアサインに戻します。

プラグインを取りのぞく

グローバル・コントロールの初期化（Set to Default）スイッチを使うと、アサイン・モードにしなくても、簡単にプラグインを取りのぞくことができます。

この方法では、直ちにプラグインが取りのぞかれ、操作を取り消すことができません。

プラグインを手早く取りのぞくには：

1 グローバル・コントロールの初期化（Set to Default）スイッチを押します。

2 取りのぞくプラグインのエンコーダ・セレクト・スイッチを押します。

3 点滅しているグローバル・コントロールの初期化（Set to Default）スイッチを押します。

インストゥルメント・トラックの MIDI のインプットとアウトプットをアサインする

[Assign Inputs] スイッチと [Assign Outputs] スイッチを使って、インストゥルメント・トラックの MIDI のインプットとアウトプットをアサインできます。

インストゥルメント・トラックの MIDI のインプットとアウトプットをアサインするには：

1 [Assign Inputs] スイッチまたは [Assign Outputs] スイッチを押して、アサイン・モードにします。エンコーダの 5 段目に MIDI のインプットとアウトプットが表示されます。

2 アサインするチャンネルの 5 段目のエンコーダつまみを回し、MIDI メニューの一番上の階層の選択肢から選択します。

3 エンコーダのセレクト・スイッチでメニューの下の階層へ、Bypass/Mute/Pre スイッチで上の階層へ移動します。

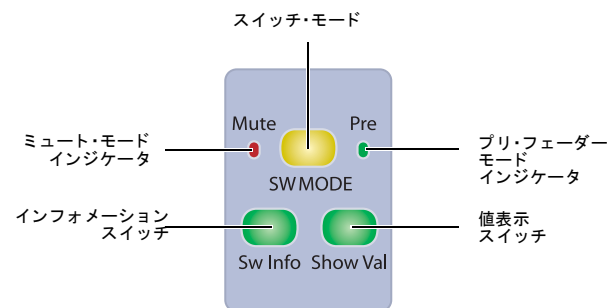
4 以下のいずれかを行います。

- 点滅しているエンコーダのセレクト・スイッチまたは点滅しているアサイン・スイッチを押して、アサインを確定します。

または

- 点滅している [Escape] スイッチを押して、アサインを取り消します。

スイッチ・インフォメーション・コントロール

これらのスイッチは、エンコーダの Bypass/Mute/Pre スイッチのモードや表示の変更、パラメータ値の表示を行います。

スイッチ・インフォメーション・コントロール

スイッチ・モード

スイッチ・モード・スイッチは、エンコーダにセンドが表示されているとき、エンコーダの Bypass/Mute/Pre スイッチをミュートまたはプリ・フェーダーとポスト・フェーダーの切り替えにします。

- スイッチ・モードを Mute にすると、エンコーダの B/M/P スイッチはセンドをミュートします。
- スイッチ・モードを Pre にすると、エンコーダの B/M/P スイッチはセンドをプリ・フェーダーまたはポスト・フェーダーにします。

スイッチ・モードを選択するには：

- スイッチ・モード・スイッチを押して、Mute または Pre のインジケータを点灯させます。

スイッチ・インフォメーション・スイッチ

スイッチ・インフォメーション・スイッチは、表示の切り替え、または一時的な表示を行います。短く押すと、エンコーダ・ディスプレイの表示を、Bypass/Mute/Pre スイッチにアサインされた機能の表示に切り替えます。押したままにすると、その間だけ機能を表示します。

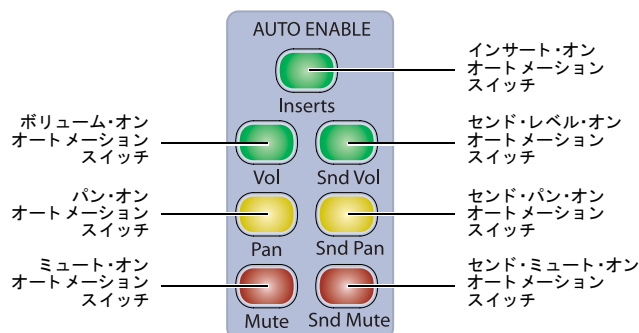
値表示スイッチ

値表示スイッチは、表示の切り替え、または一時的な表示を行います。短く押すと、エンコーダ・ディスプレイの表示を、パラメータ名またはパラメータ値に切り替えます。押し続けると、その間だけパラメータ値を表示します。

オートメーション・コントロール

これらのスイッチは、すべてのチャンネルの各種オートメーションのオンとオフを切り替えます。オートメーション・コントロールの機能は、Pro Tools オートメーション・ウインドウのボタンと同じです。

・オートメーションが書き込み可で、かつ書き込みが行われていないときは、そのスイッチが点灯します。

・オートメーションが書き込み可で、かつ書き込みが行われているときは、そのスイッチが点滅します。

オートメーション・コントロール

インサート・スイッチ

インサート・スイッチは、プラグイン・パラメータ（セッションのすべてのトラック）のオートメーション記録のオンとオフを切り替えます。

ボリューム・スイッチ

ボリューム・スイッチは、チャンネル・ボリューム（セッションのすべてのトラック）のオートメーション記録のオンとオフを切り替えます。

パン・スイッチ

パン・スイッチは、チャンネル・パン（セッションのすべてのトラック）のオートメーション記録のオンとオフを切り替えます。

ミュート・スイッチ

ミュート・スイッチは、チャンネル・ミュート（セッションのすべてのトラック）のオートメーション記録のオンとオフを切り替えます。

センド・ボリューム・スイッチ

センド・ボリューム・スイッチは、センド・レベル（セッションのすべてのトラック）のオートメーション記録のオンとオフを切り替えます。

センド・パン・スイッチ

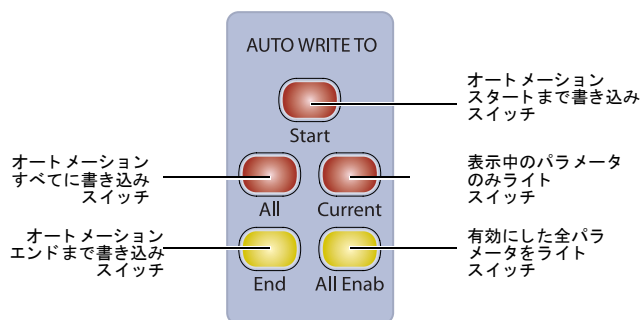
センド・パン・スイッチは、センド・パン（セッションのすべてのトラック）のオートメーション記録のオンとオフを切り替えます。

センド・ミュート・スイッチ

センド・ミュート・スイッチは、センド・ミュート（セッションのすべてのトラック）のオートメーション記録のオンとオフを切り替えます。

オートメーション記録コントロール

オートメーション記録コントロールは、Pro Tools のコマンドである手動の [Write to Start]、[Write to End]、[Write to All]、自動の [Write to Start on Stop]、[Write to End on Stop]、[Write to All on Stop]、スナップショットの [Write to Current Parameter]、[Write to All Enabled Parameters] を実行します。

[Write To Start/End/All/Next] の各コマンドは、D-Control のソフトキー・セクションから呼び出すこともできます。

オートメーション記録コントロール

Start スイッチ

Start スイッチは、記録可能になっているパラメータの現在の値を、選択範囲またはトラックの最初に記録します。

手動書き込み [Write to Start] を実行するには：

- プレイバック中に、Start スイッチを押します。

自動書き込み [Write to Start on Stop] を実行するには：

- Start キー (Windows) または Control キー (Macintosh) を押したまま、Start スイッチを押します。

自動書き込み [Write to Start on Stop] を解除するには：

- 点滅している Start スイッチを押します。

All スイッチ

All スイッチは、記録可能になっているパラメータの現在の値を、選択範囲またはトラック全体に記録します。

手動書き込み [Write to All] を実行するには :

・ プレイバック中に、All スイッチを押します。

自動書き込み [Write to Start on All] を実行するには :

・ Start キー (Windows) または Control キー (Macintosh) を押したまま、All スイッチを押します。

自動書き込み [Write to Start on All] を解除するには :

・ 点滅している All スイッチを押します。

End スイッチ

End スイッチは、記録可能になっているパラメータの現在の値を、選択範囲またはトラックの最後に記録します。

手動書き込み [Write to End] を実行するには :

・ プレイバック中に、End スイッチを押します。

自動書き込み [Write to End on All] を実行するには :

・ Start キー (Windows) または Control キー (Macintosh) を押したまま、End スイッチを押します。

自動書き込み [Write to End on Stop] を解除するには :

・ 点滅している End スイッチを押します。

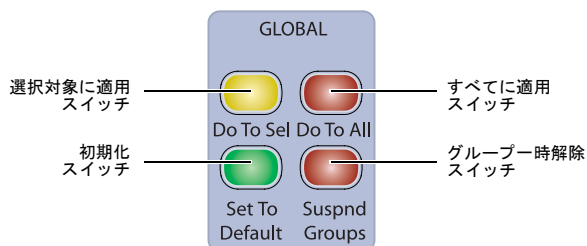
Current スイッチ

Current スイッチは、現在のパラメータ値のスナップショットを、表示されているパラメータに記録します。

All Enabled スイッチ

All Enabled スイッチは、現在のパラメータ値のスナップショットを、記録可能となっているすべてのパラメータに記録します。

グローバル・コントロール

グローバル・コントロールは、同じ機能を複数のチャンネルに適用するときに使用します。

グローバル・コントロール

[すべてに適用] スイッチと [選択対象に適用] スイッチ

[すべてに適用] スイッチと [選択対象に適用] スイッチの機能は 2 とおりです : ひとつは、Pro Tools セッションのトラック（複数）に対して適用し、もう 1 つは D-Control チャンネル・ストリップ（複数）の表示モードを変更します。

これらのスイッチは、操作方法によって、設定のラッチ、または一時的な設定を行います。

・一回だけ押すと、次の操作にのみ適用されます。

・押さえたままにすると、押さえている間のすべての操作に適用されます。

・2 回押すと、ラッチした状態で点滅し、もう一度押すとリリースされます。

Pro Tools のトラック（複数）に機能を適用する

[すべてに適用] スイッチと [選択対象に適用] スイッチは、ミュート、ソロ、センドのアサインや、複数のトラックに同じプラグインをアサインするときなどに便利です。

Pro Tools セッションのトラック（複数）に機能を適用するには：

1 以下のいずれかを行います。

- ［すべてに適用］スイッチまたは［選択対象に適用］スイッチを押して、操作を 1 つのパラメータに適用します。

または

- ［すべてに適用］スイッチまたは［選択対象に適用］スイッチを 2 回押してラッチし、操作を複数のパラメータに適用します。

2 以下のスイッチを押すと、その機能がすべてのトラックまたは選択されたトラックに適用されます。

- チャンネル・ミュート・スイッチ
- チャンネル・ソロ・スイッチ
- チャンネル・ソロ・セーフ：Control キー (Windows) または Command キー (Macintosh) + ソロ・スイッチ
- オートメーション・モード・スイッチ
- オートメーション・トリム・スイッチ
- チャンネル・セレクト・スイッチ（セレクト・モード）
- レコード・スイッチ
- レコード・セーフ：Control キー (Windows) または Command キー (Macintosh) + レコード・スイッチ
- インプット・モニターモード・スイッチ

3 チャンネル・ストリップのディスプレイ・モードによって、以下の機能がすべてのトラックまたは選択されたトラックに適用されます

- マイクプリ・コントロール：極性、パッド、インピーダンス、ソース、ゲイン
- センドプリ / ポスト：センドプリ / ポスト・モードの B/M/P スイッチ
- センド・ミュート：センド・ミュート・モードの B/M/P スイッチ
- プラグイン・バイパス：インサート・モードの B/M/P スイッチ

4 その他、以下の機能をすべてのトラックまたは選択されたトラックに対して実行できます。

- インプット、アウトプット、インサート、センドのアサイン
- インプット、アウトプット、インサート、センドの使用停止
- 初期化スイッチでコントロールをリセット
- パン・リンクの変更
- パン・エディタの変更

5［すべてに適用］スイッチまたは［選択対象に適用］スイッチがラッチされている場合は、操作の後に点滅しているスイッチを押して当該モードを解除します。

D-Control チャンネル・ストリップのパラメータ表示を変更する

［すべてに適用］スイッチと［選択対象に適用］スイッチは、セッション内の全トラックまたは選択したトラックで、パン、マイクプリ、インサート、センド・パラメータの表示および変更に使用できます。

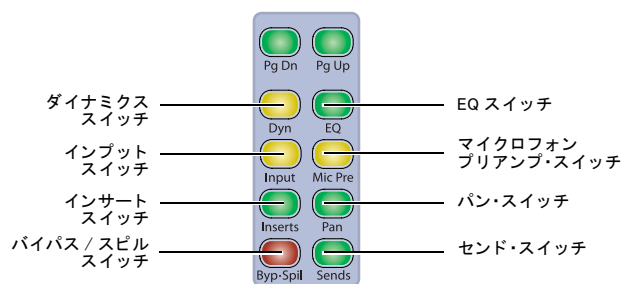
［すべてに適用］スイッチと［選択対象に適用］スイッチは、ノーマル・モードでもカスタム・フェーダー・モードでも機能します。フォーカス・チャンネル・ストリップの表示モードは、［すべてに適用］スイッチと［選択対象に適用］スイッチの操作では変更されません。

こうして個別に操作することによって、同時に複数の表示モードでチャンネルのバンクを表示することができます (たとえば、チャンネルのパンをノーマル・モード、チャンネルのプラグ・インをカスタム・フェーダー・モードで表示し、センドをフォーカス・チャンネル・ストリップに表示するなど)。

D-Control チャンネル・ストリップの表示モードを変更するには：

1［すべてに適用］スイッチまたは［選択対象に適用］スイッチを押します。

2 対象となる各チャンネルのチャンネル・ストリップ・モード・スイッチを押します。

- ダイナミクス・スイッチ
- EQ スイッチ
- インプット・スイッチ
- マイク・プリアンプ・スイッチ
- インサート・スイッチ
- パン・スイッチ
- バイパス / スピル・スイッチ
- センド・スイッチ

チャンネル・ストリップ・モード・コントロール

3［すべてに適用］スイッチまたは［選択対象に適用］スイッチがラッチされている場合は、操作の後に点滅しているスイッチを押して当該モードを解除します。

初期化スイッチ

初期化スイッチを押すと、現在表示されているパラメータを、初期設定の値にリセットします。このスイッチは、ノーマル・モードでもカスタム・フェーダー・モードでも機能します。

初期化スイッチの代わりに、Alt キー (Windows) または Option キー (Mac) を押しながら対応するスイッチを押しても、パラメータを初期設定値にリセットできます。

初期化スイッチは、ラッチするか、一時的に押して使用します。一回だけ押すと、次の操作にのみ適用されます。2 回押すと、ラッチした状態で点滅し、もう一度押すとリリースされます。

初期化スイッチで、チャンネルからプラグインを取りのぞくこともできます。58 ページの「プラグインを取りのぞく」参照。

初期化スイッチを押している間、以下のパラメータをリセットすることができます。

チャンネルのボリュームを 0 dB にリセットするには：

- 初期化スイッチ + チャンネルのセレクト・スイッチを押します。

  または

- Alt (Windows) または Option (Macintosh) を押しながら、チャンネル・フェーダーに触れます。

チャンネルのパンを 0（センター）にリセットするには：

- 初期化スイッチ + パン・エンコーダのセレクト・スイッチを押します。

センドのレベルを 0 dB にリセットするには：

- 初期化スイッチ + センド・エンコーダのセレクト・スイッチを押します。Pro Tools の [操作] の初期設定にかかわらず、センド・レベルが 0 dB になります。

チャンネルのマイクプリ・ゲインを 0 dB にリセットするには：

- 初期化スイッチ + マイクプリ・ゲイン・エンコーダのセレクト・スイッチを押します。

LFE チャンネルのゲインを 0 dB にリセットするには：

- 初期化スイッチ + LFE チャンネルのエンコーダのセレクト・スイッチを押します。

プラグイン・パラメータを初期値にするには：

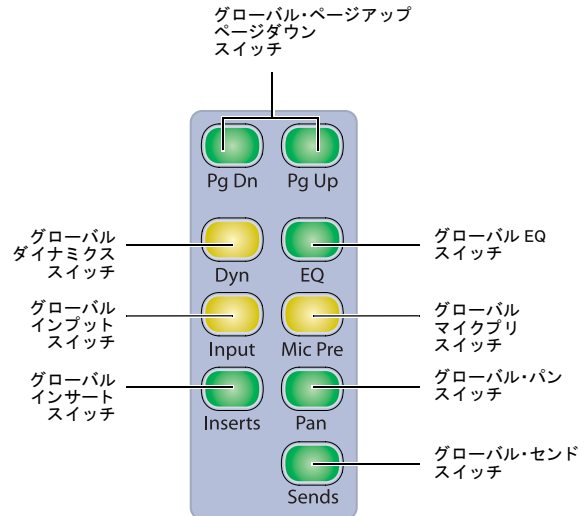
- 初期化スイッチ + プラグインの比較スイッチ（ダイナミクス /EQ セクションとカスタム・フェーダー拡張プラグイン・モード）を押します。

グループ一時解除スイッチ

グループ一時解除スイッチを押すと、セッションのすべてのグループが一時的に解除されます。

グループ一時解除スイッチを押すと、ラッチした状態で点滅し、グループが解除されていることを示します。もう一度グループ一時解除スイッチを押すと、再びグループが有効になります。

グローバル・チャンネル・ストリップ・モード・コントロール

グローバル・チャンネル・ストリップ・モード・コントロールを押すと、セッション内のすべてのトラックのパン、マイクプリ、インサート、センド・パラメータを表示して変更できます。また、カスタム・フェーダー・モードのチャンネル・ストリップにも適用されません。

グローバル・チャンネル・ストリップ・モード・コントロール

グローバル・ページアップ / ページダウン・スイッチ

グローバル・ページアップ / ページダウン・スイッチは、すべてのチャンネル・ストリップのページ表示を変更します。

- グローバル・ページアップ / ページダウン・スイッチを押すと、すべてのロータリー・エンコーダのパラメータ表示が上下に移動します。

グローバル・ダイナミクス /EQ スイッチ

グローバル・ダイナミクス・スイッチまたはグローバル EQ スイッチを押すと、すべてのチャンネルのロータリー・エンコーダにアサインされている最初のプラグインが表示されます。スイッチを繰り返し押すと、すべてのチャンネルのダイナミクス /EQ プラグインが順に表示されます。

グローバル・インプット・スイッチ

グローバル・インプット・スイッチは、使用可能なすべてのチャンネルをインライン・モードにしたり (オーディオおよび Aux インプット・トラックの場合)、チャンネルのロータリー・エンコーダに MIDI コントロールを表示します (インストゥルメント・トラックの場合)。

124 ページの「インライン・コンソール・モード」と 49 ページの「インストゥルメント・トラックの MIDI 操作」をお読みください。

グローバル・マイクプリ・スイッチ

グローバル・マイクプリ・スイッチを押すと、すべてのチャンネルのロータリー・エンコーダに、リモートコントロールされているマイクプリ・アンプが表示されます。

グローバル・インサート・スイッチ

グローバル・インサート・スイッチを押すと、すべてのチャンネルのロータリー・エンコーダにインサートが表示されます。

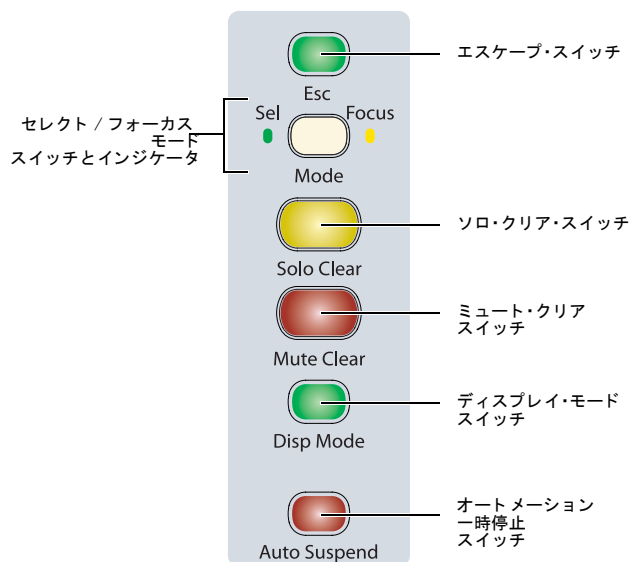
グローバル・パン・スイッチ

グローバル・パン・スイッチを押すと、すべてのチャンネルのロータリー・エンコーダにチャンネル・パンが表示されます。

グローバル・センド・スイッチ

グローバル・センド・スイッチを押すと、すべてのチャンネルのロータリー・エンコーダにセンドが表示されます。

チャンネル・ストリップ・マスター・ファンクション・コントロール

チャンネル・ストリップ・マスター・ファンクション・コントロールは、チャンネル・セレクト・スイッチのモードとチャンネル・ディスプレイの変更、ソロとミュートのクリア、オートメーションの一時停止を行います。

チャンネル・ストリップ・マスター・ファンクション・コントロール

エスケープ・スイッチ

エスケープ・スイッチは、各種モードの解除、操作の取り消し、画面上のダイアログの取り消しを行います。解除や取り消しができる操作を行っているときは、スイッチが点滅します。

セレクト / フォーカス・モード・スイッチとインジケータ

セレクト / フォーカス・モード・スイッチは、チャンネル・セレクト・スイッチをセレクト・モードとフォーカス・モードに切り替えます。

・セレクト・モードでは、チャンネル・セレクト・スイッチで Pro Tools のチャンネルを選択します。

・フォーカス・モードでは、チャンネル・セレクト・スイッチを押したチャンネルが、メインユニットのフォーカス・チャンネル・ストリップで操作できるようになります。

スイッチ両側の LED が、現在のモードを示します。

ソロ・クリア・スイッチ

ソロ・クリア・スイッチは、ラッチしているすべてのソロ・スイッチ（セッション内のすべてのトラック）を解除します。このスイッチは、ソロになっているチャンネルが 1 つでもあれば点滅します。

ミュート・クリア・スイッチ

ミュート・クリア・スイッチは、ラッチしているすべてのミュート・スイッチ（セッション内のすべてのトラック）を解除します。このスイッチは、ミュートになっているチャンネルが 1 つでもあれば点滅します。

ミュート・クリアは、取り消しスイッチで取り消せます。

ディスプレイ・モード・スイッチ

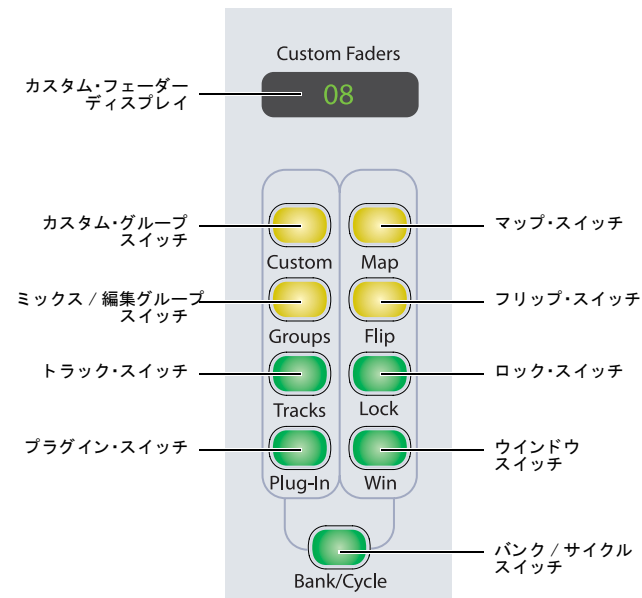
ディスプレイ・モード・スイッチは、チャンネル・ディスプレイの 5 つの表示モード （トラック・ネーム、グループ / ネーム、チャンネル・ナンバー / ネーム、ヘッドルーム、レベル）を切り替えます。詳しくは、52 ページの「チャンネル・ディスプレイ」をお読みください。

オートメーション一時停止スイッチ

オートメーション一時停止スイッチは、トラックのオートメーションの読み込み / 書き込みをすべて一時停止します。オートメーションは一時的に停止しますが、各チャンネルのオートメーション・モードは維持されます。

オートメーションが一時停止している間、スイッチが点滅します。

カスタム・フェーダー・コントロール

カスタム・フェーダー・コントロールは、チャンネル・ストリップをカスタマイズし、各種機能を表示 / 変更できます。カスタム・フェーダー・モードには、カスタム・グループ・モード、ミックス / 編集グループ・モード、トラック・モード、プラグイン・モードがあります。カスタム・フェーダー・モードについて詳しくは、125 ページの「カスタム・フェーダー・モード」をお読みください。

カスタム・フェーダー・コントロール

カスタム・フェーダー・ディスプレイ

・カスタム・フェーダー・モードになっているときは、カスタム・フェーダー・ディスプレイに、カスタム・フェーダー・チャンネルに表示されているカスタム・グループ、ミックス / 編集グループ、プラグインの名前が表示されます。

・カスタム・フェーダー・モードになっていないときは、カスタム・フェーダー・ディスプレイに、フォーカス・チャンネルのプラグイン名のひとつが表示されます。（カスタム・フェーダー・プラグイン・モードにすると、このプラグインがカスタム・フェーダー・チャンネルに表示されます）。

カスタム・グループ・スイッチ

カスタム・スイッチを押すと、カスタム・グループ・モードになり、任意のチャンネルを組み合わせてグループできます。カスタム・グループは D-Control 独自の機能で、Pro Tools の画面には反映されません。

ミックス / 編集グループ・スイッチ

グループ・スイッチを押すと、ミックス / 編集グループ・モードとなり、Pro Tools のミックス / 編集グループをカスタム・フェーダーで操作できます。

トラック・スイッチ

トラック・スイッチを押すと、トラック・タイプ・モードになり、以下の種類のトラックをカスタム・フェーダーで操作できます。マスター・フェーダー、オーディオ・トラック、AUX インプット、MIDI トラック、インストゥルメント・トラック、または非表示のトラック。

トラックの種類モードでは、バンク・セレクト・マトリックスのバンク・セレクト・スイッチは表示するトラックの種類を選択します。

プラグイン・スイッチ

このスイッチを押すと、プラグイン・モードになり、フォーカス・チャンネルのプラグインをカスタム・フェーダーで操作できます。

マップ・スイッチ

マップ・スイッチは、カスタム・グループ・モード、ミックス / 編集グループ・モード、プラグイン・モードで機能します。これらのモードでは、カスタム・フェーダー・チャンネルの各ロータリー・エンコーダの機能をフェーダーにマップすることができます。

マップ・スイッチは、ノーマル・モードのチャンネルに対しては機能しません。

フリップ・スイッチ

カスタム・フェーダーのフリップ・スイッチは、カスタム・グループ・モード、ミックス / 編集グループ・モード、プラグイン・モードで機能します。これらのモードでは、フリップ・スイッチを押すと、カスタム・フェーダー・チャンネルの一番上のロータリー・エンコーダの機能がフェーダーと入れ替わります。フリップ・スイッチを繰り返し押すと、ロータリー・エンコーダの機能が上から順にフェーダーと入れ替わります。フリップ・スイッチは、ノーマル・モードのチャンネルに対しては機能しません。

ロック・スイッチ

ロック・スイッチは、プラグイン・モードでのみ機能します。このスイッチは、カスタム・フェーダー・ディスプレイに表示されているプラグインをロックします。プラグインをロックすると、スイッチが点灯します。

・カスタム・フェーダー・プラグイン・モードがオンになっていると、ロックされたプラグインがカスタム・フェーダー・チャンネルに表示されます。このため、フォーカス・チャンネル・ストリップで別のチャンネルをフォーカスし、ロック中のプラグインはカスタム・フェーダー・チャンネルに残しておくことができます。

・カスタム・フェーダー・プラグイン・モードがオフになっていると、ロックされたプラグインはカスタム・フェーダー・ディスプレイに表示されます。このため、フォーカス・チャンネル・ストリップで別のチャンネルをフォーカスし、ロック中のプラグインはカスタム・フェーダー・ディスプレイに残しておくことができます （カスタム・フェーダー・プラグイン・モードにすると、このプラグインがカスタム・フェーダー・チャンネルに表示されます)。

ウインドウ・スイッチ

ウインドウ・スイッチは、カスタム・フェーダー・ディスプレイに表示されているプラグインの画面上のウインドウを開いたり閉じたりします。

バンク / サイクル・スイッチ

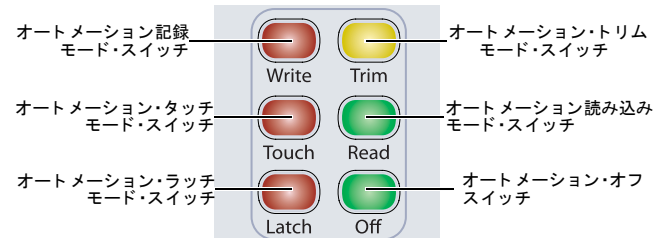
・カスタム・グループ・モードまたはミックス / 編集グループ・モードでは、カスタム・フェーダー・チャンネルが一度に表示できる数を超えているとき、バンク / サイクル・スイッチでフェーダーのバンクを切り替えます。

・プラグイン・モードでは、このスイッチを押すと、フォーカス・チャンネルのプラグインのコントロールがカスタム・フェーダー・チャンネルに順に表示されます。

・カスタム・フェーダー・モードになっていないときは、このスイッチを押すと、フォーカス・チャンネルのプラグインの名前がカスタム・フェーダー・ディスプレイに順に表示されます。

オートメーション・モード・コントロール

オートメーション・モード・コントロールは、オートメーション・モードを設定します。チャンネルが 1 つでもオートメーション・モードになっていると、対応するオートメーション・モードのスイッチが点灯します。複数のチャンネルに異なるオートメーション・モードを選択したときは、選択されているモードのスイッチがすべて点灯します。

これらのスイッチの機能は、画面上のオートメーション・モード・セレクタと同じで、プレイバック中でもオートメーション・モードを変更できます。

オートメーション・モード・コントロール

1 つまたは複数のチャンネルのオートメーション・モードを設定するには：

1 オートメーション・モード・スイッチ（Write、Touch、Latch、Trim、Read、Off）を押さえておきます。

2 オートメーション・モードを選択するチャンネルのセレクト・スイッチを押します。

1 つまたは複数の選択チャンネルのオートメーション・モードを設定するには：

1 ［選択対象に適用］スイッチを押します。

2 オートメーション・モードを選択するチャンネルのセレクト・スイッチを押します。

3 オートメーション・モード・スイッチ（Write、Touch、Latch、Trim、Read、Off）を押します。

すべてのチャンネルのオートメーション・モードを設定するには：

1 ［すべてに適用］スイッチを押します。

2 オートメーション・モード・スイッチ（Write、Touch、Latch、Trim、Read、Off）を押します。

書き込みスイッチ

書き込みスイッチは、選択したトラックを Write モードにします。

タッチ・スイッチ

タッチ・スイッチは、選択したトラックを Touch モードにします。

ラッチ・スイッチ

ラッチ・スイッチは、選択したトラックを Latch モードにします。

トリム・スイッチ

トリム・スイッチは、選択したトラックを Trim モードにします。

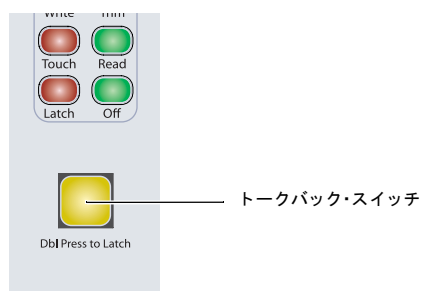
読み込みスイッチ

読み込みスイッチは、選択したトラックを Read モードにします。

オフ・スイッチ

Off スイッチは、選択したトラックを Off モードにします。

トークバック・スイッチ

メインユニットの各チャンネル・ストリップ・マスター・セクションの一番下にあるトークバック・スイッチは、同一の機能です。

トークバック・スイッチ

トークバック・スイッチは、一時的に押すか、ラッチして使用します。押しつづけると、その間だけ機能します。

短く 2 回押すと、ラッチした状態で点滅します。もう一度押すと、トークバックをオフにします。

トークバックは自動的にオンにすることができます。詳しくは、115 ページの「自動トークバック・スイッチ」をお読みください。

トークバックの音量は、モニター・セクションのトークバック・コントロールで設定します。詳しくは、114 ページの「トークバック / リッスン・システム」をお読みください。

第 7 章 : プラグインのコントロール

プラグインと D-Control

ダイナミクス /EQ プラグイン・マップに対応に対応しているプラグインは、専用のダイナミクス /EQ セクションで操作できます。このセクションのエンコーダとスイッチには、ダイナミクス /EQ プラグインの標準のコントロールがアサインされています。

その他の種類のプラグインは、カスタム・フェーダー・プラグイン・モードで操作します。129 ページの「プラグイン・モード」参照。

プラグイン・チャンネル・フォーマット

D-Control は、モノ、ステレオ、マルチ・チャンネル、マルチ・モノ・プラグイン・チャンネルに対応しています。マルチ・モノ・プラグインは、最大 8 つのモノ・チャンネルを自由な組み合わせでリンクできます。

D-Control では、該当セクションのセレクト・スイッチを使って、直接マルチ・モノ・ダイナミクス /EQ プラグインのチャンネルを表示、変更、リンクすることができます。

プラグインのアサインと削除

D-Control でプラグインを直接アサインする方法はいくつかあります。インサート・モードでは、インサートごとにプラグインを追加できます。アサイン・インサート・モードでは、複数のトラックでインサート位置にプラグインをアサインできます。

インサート・モードでプラグインをアサインするには :

1 インサート・スイッチを押して、プラグインをアサインするチャンネルのインサートを表示します。

2 以下のいずれかを行います。

- 使用するインサート位置が空いている場合は、対応するエンコーダのセレクト・スイッチを押します。

  または

- インサート位置にすでにプラグインが表示されている場合は、対応するエンコーダのセレクト・スイッチを押したままにします。

3 アサインするインサート位置のエンコーダつまみを回し、メニューの最初の階層を選択します。

4 エンコーダのセレクト・スイッチでメニューの下の階層へ、Bypass/Mute/Pre スイッチで上の階層へ移動します。

5 アサインするプラグインが表示されたら、エンコーダのセレクト・スイッチを押して選択を確定します。

複数のトラックにプラグインをアサインするには :

1 インサート・アサイン・スイッチを押して、インサート・アサイン・モードにします。デフォルトでは、最初の 2 つのセンドまたはインサート位置がエンコーダ・ディスプレイに表示されます。

2 アサインするインサート位置のエンコーダつまみを回し、メニューの最初の階層を選択します。

3 エンコーダのセレクト・スイッチでメニューの下の階層へ、Bypass/Mute/Pre スイッチで上の階層へ移動します。

4 アサインするプラグインが表示されたら、エンコーダのセレクト・スイッチを押して選択を確定します。

5 手順 2-4 を繰り返して、インサートのアサインを続けます。

6 アサインを確認してインサート・アサイン・モードを解除するには、点滅しているアサイン・スイッチを押します。

プラグインを削除するには :

1 グローバル・コントロールの初期化（Set to Default）スイッチを押します。

2 取りのぞくプラグインのエンコーダのセレクト・スイッチを押します。

3 点滅している初期化スイッチを押すと、初期化モードが解除されます。

デフォルトのプラグイン設定

デフォルトの EQ プラグインとダイナミクス・プラグインを Pro Tools で設定しておくと、D-Control 上でのアサインが簡単になります。

デフォルトの EQ またはダイナミクスのプラグインを設定するには：

1 Pro Tools で、[設定]（Setup）>[初期設定]（Preferences）を選択し、[ミキシング]（Mixing）をクリックします。

2 [設定] で、[デフォルト EQ]（Default EQ）または [デフォルトダイナミクス]（Default Dynamics）ポップアップメニューからプラグインを選択します。

3 [OK] をクリックして、[初期設定] ウィンドウを閉じます。

D-Control のチャンネルにデフォルトの EQ プラグインまたはダイナミクス・プラグインをアサインするには：

- チャンネルの [EQ] スイッチまたは [Dyn] スイッチを押しながら、アサインする場所のセレクト・スイッチを押します。

  または

- 以下の操作を行ないます。
  - チャンネルのインサート・スイッチを押すとローカル・アサイン・モードになります。
  - アサインするチャンネルのエンコーダで、セレクト・スイッチを押します。
  - チャンネルの [EQ] スイッチまたは [Dyn] スイッチを押します。

D-Control のフォーカス・プラグイン

D-Control のつまみ、フェーダー、スイッチの操作の対象となっているプラグインを、フォーカス・プラグインと呼びます。操作の対象となったプラグインのパラメータは、コントローラーで変更やオートメーションができます。画面にプラグイン・ウインドウが表示されていてもいなくても、任意のプラグインを操作の対象にすることができます。

プラグインをフォーカス・プラグインにして操作する方法はいくつかあります：プラグインがアサインされているチャンネルのエンコーダで操作する方法、フォーカス・チャンネル・ストリップのエンコーダで操作する方法、カスタム・フェーダー・セクションで操作する方法です。

ダイナミクス・プラグインと EQ プラグインについては、専用のダイナミクス /EQ セクションで各種パラメータを操作できます。

チャンネル・ストリップでプラグインを操作の対象にするには：

1 インサート・スイッチを押して、エンコーダにプラグイン名を表示します。

2 操作の対象にするプラグインのエンコーダ・セレクト・スイッチを押します。

チャンネルのエンコーダに、操作の対象となったプラグインのコントロールが表示されます。チャンネルのページアップ / ページダウン・スイッチを押すと、プラグインのコントロールを切り替えることができます。

プラグインをフォーカス・チャンネル・ストリップで操作するには：

1 プラグインがアサインされているトラックをフォーカス・トラックにし、フォーカス・チャンネル・ストリップに表示します。

2 チャンネルのインサート・スイッチを押します。プラグインの名前が、チャンネルのエンコーダに表示されます。

3 操作の対象にするプラグインの名前の下にあるセレクト・スイッチを押します。プラグインのパラメータが、フォーカス・チャンネル・ストリップのエンコーダに表示されます。

4 プラグインに複数のページがある場合は、ページアップ / ページダウン・スイッチが点灯します。ページアップ / ページダウン・スイッチを押すと、前後のページが表示されます。

ダイナミクス /EQ セクションでプラグインを操作の対象にするには：

1 プラグインがアサインされているチャンネルのセレクト・スイッチを押して、そのチャンネルをフォーカス・チャンネル・ストリップにします。最初のダイナミクス /EQ プラグインが、それぞれのセクションで自動的に操作の対象となります。

2 ダイナミクス・セクションまたは EQ セクションのサイクル・スイッチを押すと、そのチャンネルにアサインされているダイナミクス・プラグインまたは EQ プラグインが順に操作の対象となります （No Insert を選択することもできます）。

カスタム・フェーダー・セクションのプラグインを操作の対象にするには：

1 プラグインがアサインされているチャンネルのセレクト・スイッチを押して、そのチャンネルをフォーカス・チャンネル・ストリップにします。ダイナミクス・プラグインまたは EQ プラグインではない最初のプラグインが、自動的に操作の対象となり、カスタム・フェーダー・ディスプレイにその名前が表示されます。

2 カスタム・フェーダー・セクションのバンク / サイクル・スイッチを押すと、フォーカス・チャンネルにアサインされているプラグインが順に表示されます （No Insert を選択することもできます）。

カスタム・フェーダー・ディスプレイに名前が表示されたプラグインは、カスタム・フェーダー・プラグイン・モードで操作できます。129 ページの「プラグイン・モード」参照。

画面のプラグイン・ウインドウを開く

D-Control からプラグイン・ウインドウを開く方法はいくつかあります。

D-Control のチャンネルからプラグイン・ウインドウを開くには：

・ Start キー (Windows) または Control キー (Macintosh) を押したまま、プラグインのエンコーダのセレクト・スイッチを押します。

フォーカス・トラックのプラグイン・ウインドウを開くには：

1 フォーカス・チャンネル・ストリップのセレクト・スイッチを押します。

2 カスタム・フェーダー・セクションのバンク / サイクル・スイッチを押すと、フォーカス・トラックにアサインされているプラグインが順に表示されます。プラグインの名前は、カスタム・フェーダー・ディスプレイに表示されます。

3 カスタム・フェーダー・セクションの Win スイッチを押して、名前が表示されているプラグインのウインドウを開きます。

ダイナミクス /EQ プラグイン（フォーカス）のウインドウを開くには：

・ ダイナミクス /EQ セクションの Window スイッチを押します。

すべてのフォーカス・プラグイン・ウインドウを開閉するには：

・ ウインドウ管理セクションの Plug-In スイッチを押します。

開いているプラグイン・ウインドウをすべて閉じるには：

・ Alt キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押したまま、ウインドウ管理セクションの [Plug-In] スイッチを押します。すべてのリアルタイムおよび AudioSuite プラグイン・ウインドウが閉じます。

プラグイン・ウインドウが自動的に開くようにするには：

1 D-Control のソフトキー・セクションの [Operation] スイッチを何度か押して [ChanWn]（Channel Window display preference）を表示します。

2 [Chan Win] のソフトキーを押して、[Yes] にします。

この設定を [Yes] にすると、新たにプラグインをアサインしたとき、プラグインを操作するためエンコーダ・セレクト・スイッチを押したとき、フォーカス・トラックのプラグインを順に表示したときにプラグイン・ウインドウが自動的に開きます。

複数のプラグイン・ウインドウを管理する

D-Control では、画面上で複数のプラグイン・ウインドウを開いたり入れ替えることができます。すなわち、フォーカス・トラックを変更するときも、複数のプラグイン・ウインドウを開いておくことができます（複数のトラックにダイナミクス /EQ プラグインがアサインされているセッションの場合など）。

ターゲット・プラグイン

プラグイン・ウインドウのヘッダにあるターゲット・アイコンが赤く点灯しているとき、そのプラグインをターゲット・プラグインと呼びます。最初に開いたプラグイン・ウインドウは、自動的にターゲットになります。

・ ターゲットになっているプラグイン・ウインドウは、新たにプラグイン・ウインドウを開くと、そのプラグインと入れ替わります。

・ ターゲットになっていないプラグイン・ウインドウ（ターゲット・アイコンが灰色）は、そのまま画面に残ります。

複数のプラグイン・ウインドウを開くには：

・ Shift キーを押しながら、新しいウインドウを開きます。新しいプラグイン・ウインドウは、ターゲットになりません。

フォーカス・トラックを変更したときにプラグイン・ウインドウ（複数）を入れ替えるには：

1 トラックのセレクト・スイッチを押して、複数のプラグイン（ダイナミクス、EQ、ピッチシフトなど）がアサインされているトラックをフォーカス・トラックにします。

2 Shift キーを押しながら、フォーカス・トラックの複数のプラグイン・ウインドウを開きます。

3 Alt キー(Windows) または Option キー(Macintosh) を押しながら、別のトラック（複数のプラグインがアサインされている）のセレクト・スイッチを押して、そのトラックをフォーカス・トラックにします。

画面に表示されているフォーカス・プラグインが、別のトラックのプラグインと入れ替わります。

プラグインの使用開始 / 使用停止を切り替える

D-Control を使用停止モードにすることなく、プラグインの使用開始 / 使用停止の状態をチャンネル・ストリップから直接切り替えることができます。

プラグインの使用開始 / 使用停止をチャンネル・ストリップから直接切り替えるには：

1 チャンネル・ストリップのインサート・スイッチを押して、そのチャンネルのエンコーダ上のプラグイン名を表示します。

2 Control+Start キー (Windows) または Control+Command キー (Macintosh) を押したまま、プラグインのエンコーダのセレクト・スイッチを押します。

チャンネル・ストリップからプラグインのプリセットを変更する

プラグイン・ライブラリアン・メニューの中の前後の設定を D-Control のチャンネル・ストリップから直接アクティブにできます。このコマンドは、プラグイン・ヘッダの [前後の設定] ボタンを反映しています。

チャンネル・ストリップから前後のプラグイン設定をアクティブにするには：

1 チャンネルにプラグインをフォーカスし、チャンネル・ストリップのエンコーダにプラグインのコントロールを表示します。

2 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、チャンネル・ストリップ・モード・コントロールの [Page Up] ボタンまたは [Page Down] ボタンを押します。

プラグイン設定のコピー＆ペースト

プラグインの設定を 1 つのプラグインからもう 1 つの同じプラグインに D-Control のチャンネル・ストリップで直接コピーすることができます。設定のコピーは、プラグインの最上階層またはフォーカス・ビューで行ないます。

プラグインの最上階層で設定をコピー＆ペーストするには：

1 プラグインの設定をコピー＆ペーストするチャンネル・ストリップで、インサート・スイッチを押してチャンネル・エンコーダのプラグイン名を表示します。

2 Shift+Control (Windows) または Shift+Command (Macintosh) を押しながら、プラグイン名の下にあるエンコーダのセレクト・スイッチを押してプラグインの設定をコピーします。

3 Shift+Control (Windows) または Shift+Command (Macintosh) を押しながら、もう 1 つのプラグイン名の下の B/M/P スイッチを押してプラグインの設定をペーストします。

[すべてに適用] または [選択対象に適用] を使うと、すべてのトラックまたは選択したトラックで、同じインサート位置のすべてのプラグインに設定をコピー&ペーストできます。

プラグインのフォーカス・ビューで設定をコピー＆ペーストするには：

1 プラグインの設定をコピー&ペーストするチャンネル・ストリップでプラグインをフォーカスし、プラグインのコントロールをチャンネル・ストリップ・エンコーダに表示します。

2 Shift+Control (Windows) または Shift+Command (Macintosh) を押しながら、プラグインの一番下の段のエンコーダのセレクト・スイッチを押してプラグインの設定をコピーします。

3 Shift+Control (Windows) または Shift+Command (Macintosh) を押しながら、もう 1 つの同じプラグインの一番下の段のエンコーダの B/M/P スイッチを押してプラグインの設定をペーストします。

プラグイン・オートメーションをオンにする

D-Control のチャンネル・ストリップの一番上の階層にプラグイン名が表示されているときは、プラグインのすべてのパラメータのオートメーションを一度にオンにできます。

また D-Control の [すべてに適用] や [選択対象に適用] スイッチを使うと、同じインサート位置にある複数のプラグインのオートメーションが行なえます。

プラグインのパラメータのオートメーションのオンとオフを切り替えるには：

1 チャンネル・ストリップ・モード・コントロールのインサート・スイッチを押して、インサートの最初のページを表示します。そのトラックのエンコーダにプラグイン名が表示されます。

2 エンコーダのセレクト・スイッチを押して、ロータリー・エンコーダにプラグインのパラメータを表示します。

3 Control+Alt+Start (Windows) または Command+Option+Control (Macintosh) を押しながら、オートメーションをオンにするパラメータ用のロータリー・エンコーダに触れます。

プラグインのすべてのパラメータのオートメーションのオンとオフを切り替えるには：

1 チャンネル・ストリップ・モード・コントロールのインサート・スイッチを押して、インサートの最初のページを表示します。そのトラックのエンコーダにプラグイン名が表示されます。

2 Control+Alt+Start (Windows) または Command+Option+Control (Macintosh) を押しながら、オートメーションをオンにするパラメータ用のロータリー・エンコーダに触れます。

特定のインサート位置にあるすべてのプラグインのオートメーションのオンとオフを切り替えるには：

1 チャンネル・ストリップ・モード・コントロールのインサート・スイッチを押して、インサートの最初のページを表示します。そのトラックのエンコーダにプラグイン名が表示されます。

2 グローバル・コントロール・セクションの [すべてに適用] スイッチを押します。

3 Control+Alt+Start (Windows) または Command+Option+Control (Macintosh) を押しながら、オートメーションをオンにするプラグイン用ロータリー・エンコーダ（インサート 1–5）の 1 つに触れます。

選択したトラックの特定のインサート位置にあるプラグインのオートメーションのオンとオフを切り替えるには：

1 オートメーションをオンにするプラグインがアサインされているトラックを選択します。

2 チャンネル・ストリップ・モード・コントロールのインサート・スイッチを押して、インサートの最初のページを表示します。そのトラックのエンコーダにプラグイン名が表示されます。

3 グローバル・コントロール・セクションの [選択対象に適用] スイッチを押します。

4 Control+Alt+Start (Windows) または Command+Option+Control (Macintosh) を押しながら、オートメーションをオンにするプラグイン用ロータリー・エンコーダ（インサート 1–5）の 1 つに触れます。

チャンネル・メーターにダイナミクス・プラグインのゲイン・リダクションを表示する

ノーマル・モードのチャンネル・メーターに、ダイナミクス・プラグインのゲイン・リダクション・メーターを直接表示できます。このメーター・モードがオンになっている場合、チャンネル・エンコーダにプラグインのパラメータを表示すると、D-Control のチャンネル・メーターにトラック・レベルとコンプレッサーのゲイン・リダクションの両方が表示されます。

モノ・トラック D-Control のチャンネル･ストリップにモノ・トラックを表示すると、チャンネル左側のメーターにトラック・レベル、右側のメーターにプラグインのゲイン・リダクションが表示されます。

マルチチャンネル・トラック D-Control のチャンネル･ストリップにマルチチャンネル・トラックを表示すると、チャンネル左側のメーターに最初のチャンネルのレベル、右側のメーターにゲイン・リダクションが表示されます。

センター・メーター表示 D-Control メイン・ユニットの 8 チャンネルのセンター・メーターにフォーカス・トラックのレベルを表示するよう設定すると、フォーカス・トラックのダイナミクス・プラグインについて、最大 2 つのアウトプット・チャンネルに加え、インプット、アウトプット、ゲイン・リダクション、下方エキスパンダのレベルがセンター・メーターに表示されます。

チャンネル・メーターにダイナミクス・プラグインのゲイン・リダクションを表示するには：

1 ソフトキー・セクションのメーター・スイッチを押します。

2 [GRChan] に対応しているソフトキーを押して、ゲイン・リダクション表示をオンにします。

3 メーター・スイッチを押して終了します。

4 ダイナミクス・プラグインを使用しているチャンネルでは、チャンネル・ストリップの表示コントロールにあるダイナミクス・スイッチを押すと、チャンネル・ストリップ・エンコーダにプラグインのパラメータが表示されます。

ダイナミクス・プラグインのゲイン・リダクションは、チャンネル右側のメーターに、下から上に向けて表示されます。

センター・メーターにダイナミクス・プラグインのゲイン・リダクションを表示するには：

1 ソフトキー・セクションの Meter Prefs 1 スイッチを押します。

2 [CtrMtr] に対応するソフトキーを押し、表示を [Track] に切り替えます。

3 [GRChan] に対応しているソフトキーを押して、ゲイン・リダクション表示をオンにします。

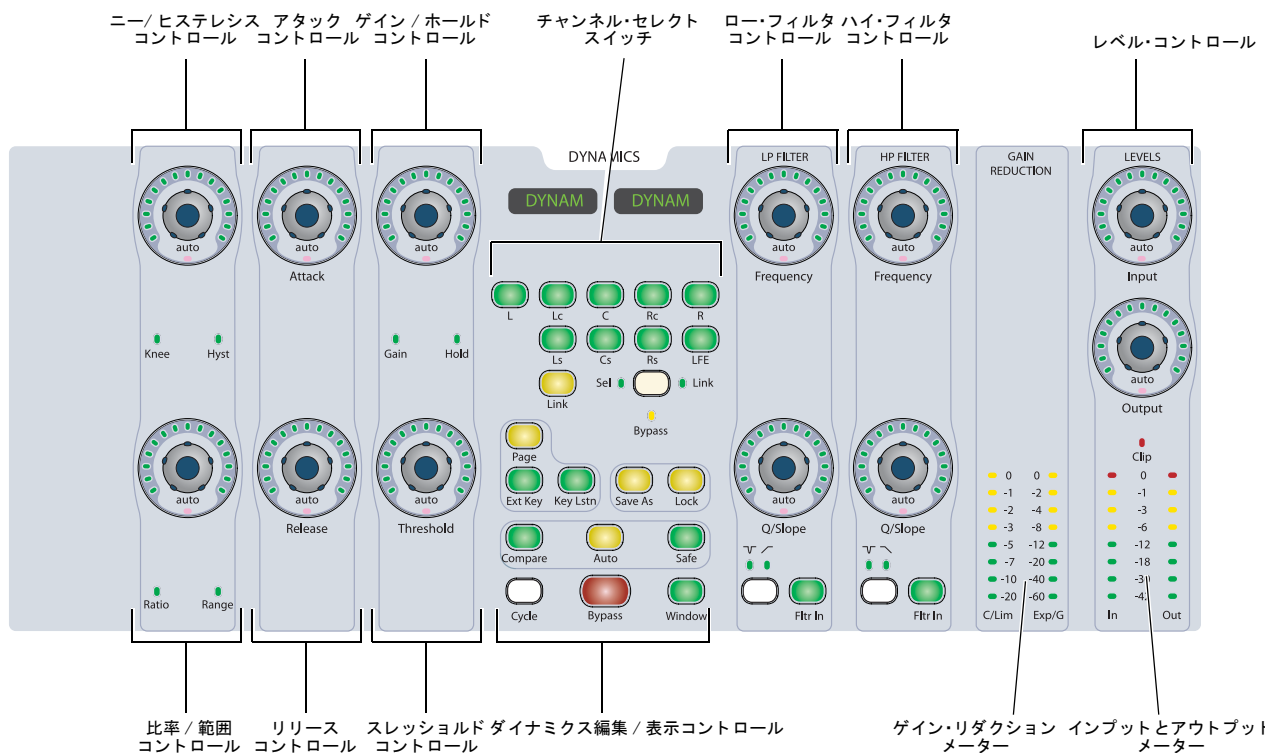
4 Meter Prefs 1 スイッチを押して終了します。

5 ダイナミクス・プラグインのあるチャンネルをフォーカス・チャンネル・ストリップで操作するには：

6 フォーカス・チャンネル・ストリップの表示コントロールでダイナミクス・スイッチを押すと、フォーカス・チャンネル・ストリップ・エンコーダにプラグインのパラメータが表示されます。

ダイナミクス・プラグインのインプット・レベル、アウトプット・レベル、ゲイン・リダクション、および下方エキスパンダが、チャンネルの一番右側のセンター・メーターに下から上に向けて表示されます。

ダイナミクス・セクション

ダイナミクス・セクションには、コンプレッサー / ゲート / リミッター・プラグインのパラメータの表示と変更、マルチ・モノ・プラグインのチャンネルの選択とリンクを行う一連のコントロールがあります。

D-Control ダイナミクス・セクション

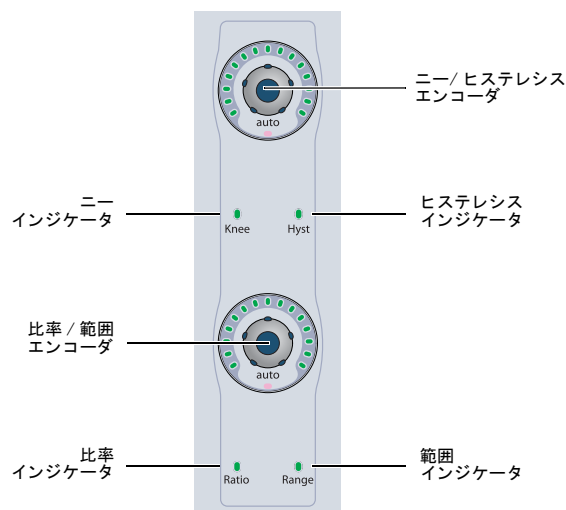
ダイナミクス・プラグインへの対応

ダイナミクスを処理するプラグインには、その用途に応じて、様々な操作方法があります。D-Control のダイナミクス・セクションには、各種ダイナミクス・プラグインに対応するため、専用のつまみやスイッチが用意されています。プラグインによって、すべてのつまみやスイッチを必要としないものもあれば、一度にすべてのパラメータを操作できないものもあります。プラグインのすべてのパラメータを一度に操作したいときは、カスタム・フェーダー・プラグイン・モードで行います。

ダイナミクス・プラグインを表示する

メインユニットのフォーカス・チャンネル・ストリップの最初のダイナミクス・プラグインが、自動的にダイナミクス・セクションのフォーカス・プラグインとなります。

ダイナミクス・セクションのサイクル・スイッチを押すと、フォーカス・チャンネルにアサインされているダイナミクス・プラグインが順に表示されます。

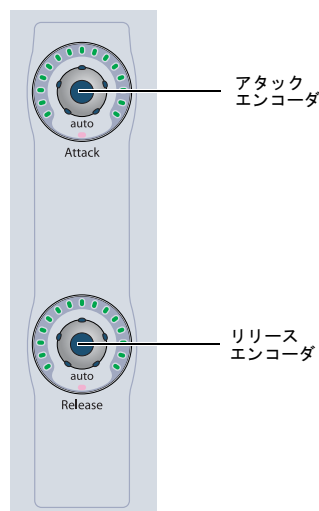
ニー / ヒステレシス・コントロールと比率 / 範囲コントロール

ダイナミクス・セクションのニー / ヒステレシス・コントロールと比率 / 範囲コントロール

ニー / ヒステレシス・コントロール

このセクションの上のエンコーダは、どちらのインジケータが点灯しているかによって、プラグイン・ページのニー形またはヒステレシス値を操作します。表示されているパラメータのオートメーションがオンになっているときは、エンコーダつまみの下の Auto インジケータが点灯します。

比率 / 範囲コントロール

このセクションの下のエンコーダは、どちらのインジケータが点灯しているかによって、プラグイン・ページの圧縮比率または範囲を操作します。表示されているパラメータのオートメーションがオンになっているときは、エンコーダつまみの下の Auto インジケータが点灯します。

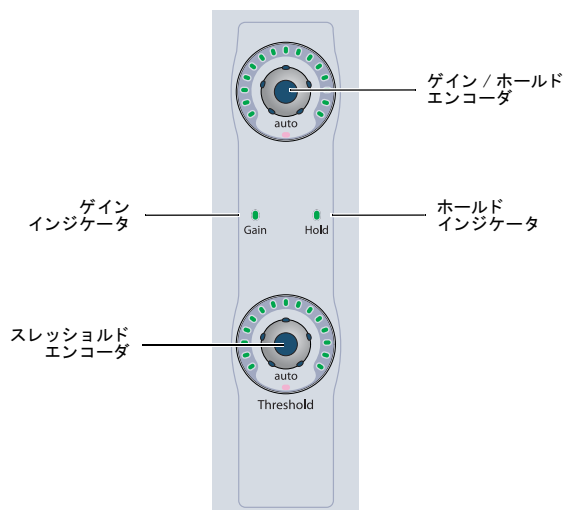
アタック・コントロールとリリース・コントロール

ダイナミクス・セクションのアタック・コントロールとリリース・コントロール

アタック・コントロール

このセクションの上のエンコーダは、アタック値を操作します。パラメータのオートメーションがオンになっているときは、エンコーダつまみの下の Auto インジケータが点灯します。

リリース・コントロール

このセクションの下のエンコーダは、リリース値を操作します。パラメータのオートメーションがオンになっているときは、エンコーダつまみの下の Auto インジケータが点灯します。

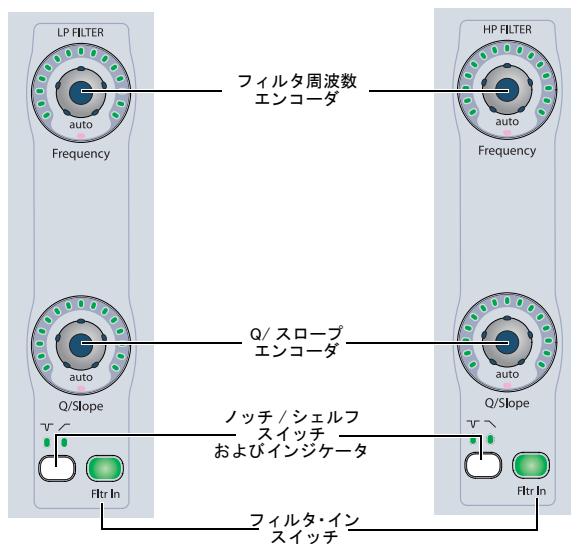
ゲイン / ホールド・コントロールとスレッショルド・コントロール

ダイナミクス・セクションのゲイン / ホールド・コントロールとスレッショルド・コントロール

ゲイン / ホールド・コントロール

このセクションの上のエンコーダは、どちらのインジケータが点灯しているかによって、プラグイン・ページのゲイン値（make-up gain）またはホールド値を操作します。表示されているパラメータのオートメーションがオンになっているときは、エンコーダつまみの下の Auto インジケータが点灯します。

スレッショルド・コントロール

このセクションの下のエンコーダは、スレッショルド値を操作します。パラメータのオートメーションがオンになっているときは、エンコーダつまみの下の Auto インジケータが点灯します。

低域フィルタ / 高域フィルタ・コントロール

ダイナミクス・セクションの低域フィルタ / 高域フィルタ・コントロール

ダイナミクス・セクションでは、低域 / 高域周波数の EQ フィルタを持つダイナミクス・プラグインを操作できます。

フィルタ周波数エンコーダ

このセクションの上のエンコーダは、各フィルタの周波数を操作します。フィルタがノッチ型のとき、エンコーダは中心周波数を操作します。フィルタがシェルフ型（ハイパス / ローパス）のとき、エンコーダは遮断周波数を操作します。

Q/ スロープ・エンコーダ

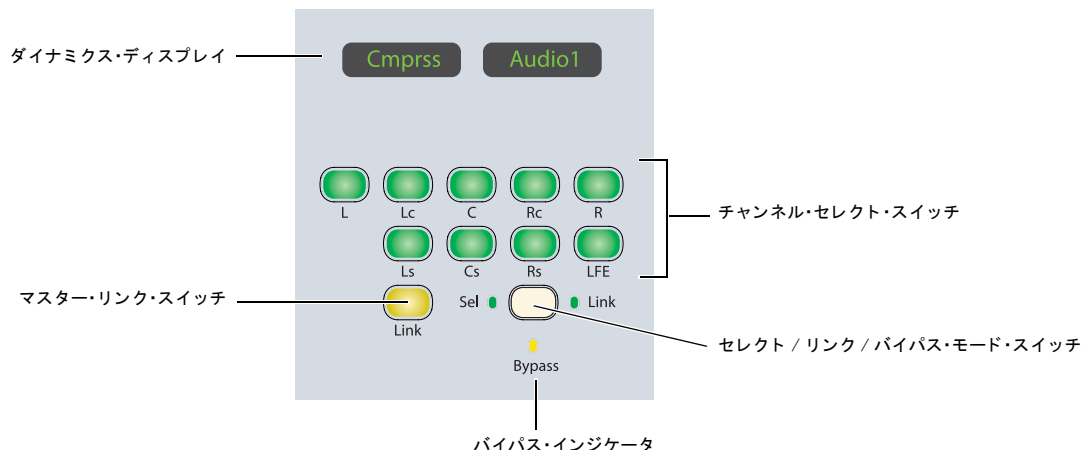
このセクションの下のエンコーダは、Q 値（ノッチ型フィルタ）または遮断勾配（シェルフ型フィルタ）を操作します。

ノッチ / シェルフ・スイッチとインジケータ

ノッチ型とシェルフ型 2 種類のフィルタを切り替えます。スイッチの上のインジケータが、現在選択されているフィルタの型を示します。

フィルタ・イン・スイッチ

各フィルタ個別に、フィルタのバイパスと解除を行います。

ダイナミクス・チャンネル・セレクト・コントロール

ダイナミクス・セクションのチャンネル・セレクト・コントロール

ダイナミクス・ディスプレイ

ダイナミクス・セクションの LED ディスプレイには、フォーカス・プラグインの名前が表示されます（初期状態)。ロータリー・エンコーダを操作すると、そのパラメータ名と値が表示されます。

チャンネル・セレクト・スイッチ

マルチ・チャンネル・プラグイン

マルチ・チャンネル・プラグインは、すべてのチャンネルを連結して操作するので、チャンネル・セレクト・スイッチは機能しません。

マルチモノ・プラグイン

マルチ･モノ・プラグインは、通常はチャンネルをリンクした状態で操作します。

しかし、チャンネル・セレクト・スイッチを使うと、すべてのチャンネルのリンクを解除したり、一部のチャンネルのみリンクして、各チャンネルを個別に操作できます。

チャンネル・セレクト・スイッチで以下のチャンネルを選択できます：

- L (左)
- Lc (左中央)
- C (中央)
- Rc (右中央)
- R (右)
- Ls (左サラウンド)
- Cs (中央サラウンド)
- Rs (右 サラウンド)
- LFE

これらは、Pro Tools のチャンネル構成すべてに対応しています。最大 8 チャンネル（7.1 サラウンド）が使用可能です。

マスター・リンク・スイッチ

マルチ・チャンネル・プラグイン

マルチ・チャンネル・プラグインは、すべてのチャンネルを連結して操作するので、マスター・リンク・スイッチは機能しません。

マルチモノ・プラグイン

マルチ・モノ・プラグインを操作するときは、マスター・リンク・スイッチがプラグイン・ウインドウのマスター・リンク・ボタンを切り替え、すべてのチャンネルのリンクとリンク解除を行います。マスター・リンク・ボタンをオンにすると、スイッチが点灯します。

セレクト / リンク / バイパス・モード・スイッチ

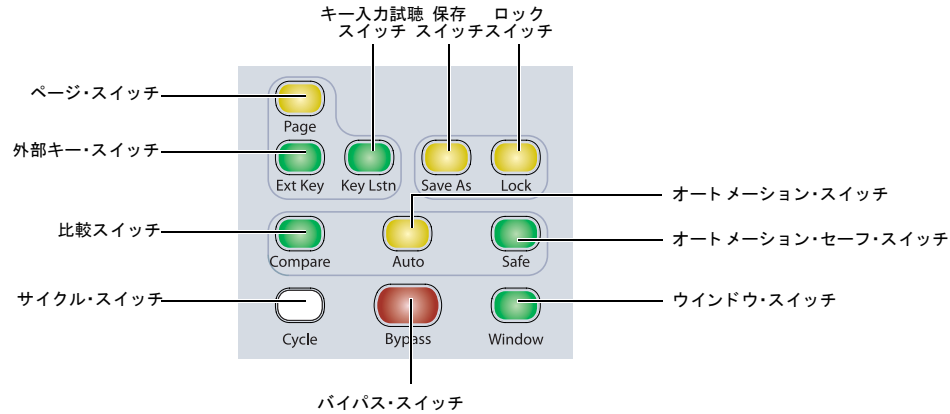
セレクト / リンク / バイパス・モード・スイッチは、マルチ・モノ・プラグインを操作するときのチャンネル・セレクト・スイッチの機能を決めます。

セレクト・モード このモードでは、マルチ・モノ・プラグインのどのチャンネルを操作するかを、チャンネル・セレクト・スイッチで選択します。チャンネルを選択すると、そのチャンネルのスイッチが点灯します。チャンネルがリンクされているときは、複数のスイッチが反応します。

セレクト・モードでは、チャンネル・ウインドウ・ディスプレイ初期設定が [Yes] になっていると、プラグイン・ウインドウのチャンネル・ディスプレイも変更されます。

バイパス・モード このモードでは、マルチ・モノ・プラグインのどのチャンネルをバイパスするかを、チャンネル・セレクト・スイッチで選択します。チャンネルをバイパスすると、そのチャンネルのスイッチが点灯します。チャンネルがリンクされているときは、複数のスイッチが反応します。

リンク・モード このモードでは、マルチ・モノ・プラグインのどのチャンネルをリンクするかを、チャンネル・セレクト・スイッチで選択します。スイッチが点灯しているチャンネルが、リンクしているチャンネルです。

ダイナミクス編集 / 表示コントロール

ダイナミクス・セクションの編集 / 表示コントロール

ページ・スイッチ

プラグインに複数のページがあるときは、ページ・スイッチが点灯します。このスイッチを押すと、次のページが表示されます。

プラグイン・ウインドウでは、操作対象となっているページに色枠が表示されます。

外部キー・スイッチ

外部キー・スイッチ（External Key）は、側鎖処理（サイドチェーン・プロセッシング）を行うプラグインのキー入力のオンとオフを切り替えます。キー入力がオンのとき、スイッチが点灯します。

キー入力試聴スイッチ

キー入力試聴スイッチ（Key Listen）は、キー入力試聴機能ののオンとオフを切り替えます キー入力試聴がオンのとき、スイッチが点灯します。

保存スイッチ

保存スイッチは、プラグイン設定メニューの [別名で保存] コマンドを実行します。

D-Control でダイナミクス・プラグイン設定を保存するには：

1 ダイナミクス・セクションの編集 / 表示コントロールにある保存スイッチを押します。保存スイッチが点滅し、設定保存ダイアログが開きます。

2 プラグイン設定の名前をタイプします。

3 以下のいずれかを行います。

- OK をクリックして設定を保存し、ダイアログを閉じます。
- 点滅している保存スイッチを押して設定を保存し、ダイアログを閉じます。
- エスケープ・スイッチを押して、設定を保存せずにダイアログを閉じます。

ロック・スイッチ

ロック・スイッチを押すと、ダイナミクス・セクションの操作対象となるプラグインが固定されます。プラグインをロックすると、他のトラックをフォーカス・トラックにしても、ダイナミクス・セクションのフォーカス・プラグインは変わりません。プラグインをロックすると、スイッチが点灯します。

比較スイッチ

比較スイッチを押すと、プラグイン・ウインドウの比較ボタンがオンになり、変更前と変更後の設定を比較できます。

オートメーション・スイッチ

オートメーション・スイッチを使って、ダイナミクス・セクション内のつまみやスイッチを操作したとき、そのパラメータを記録するかどうかを設定します。

オートメーション・モードになると、オートメーション・スイッチ（Auto）が点灯します。このモードでは、オートメーションがオンになっているロータリー・エンコーダの Auto LED とスイッチが点灯します。

ダイナミクス・パラメータのオートメーションのオンとオフを個別に切り替えるには：

1 オートメーション・スイッチを押します。

2 ダイナミクス・セクションのロータリー・エンコーダやスイッチを操作すると、オートメーションのオンとオフが切り替わります。

3 もう一度オートーメーション・スイッチを押すと、オートメーション・モードが解除されます。

ダイナミクス・プラグインのすべてのパラメータのオートメーションのオンとオフを切り替えるには：

1 オートメーション・スイッチを押します。

2 以下のいずれかを行います。

- Alt (Windows) または Option (Macintosh) を押さえます。

  または

- ［すべてに適用］スイッチを押さえます。

3 ロータリー・エンコーダに触れるか、ダイナミクス・セクションの任意のスイッチを押します。

4 もう一度オートーメーション・スイッチを押すと、オートメーション・モードが解除されます。

セーフ・スイッチ

セーフ・スイッチを押すと、プラグイン・ウインドウのセーフ・ボタンがオンになり、既存のオートメーションが上書きされないよう保護されます。

サイクル・スイッチ

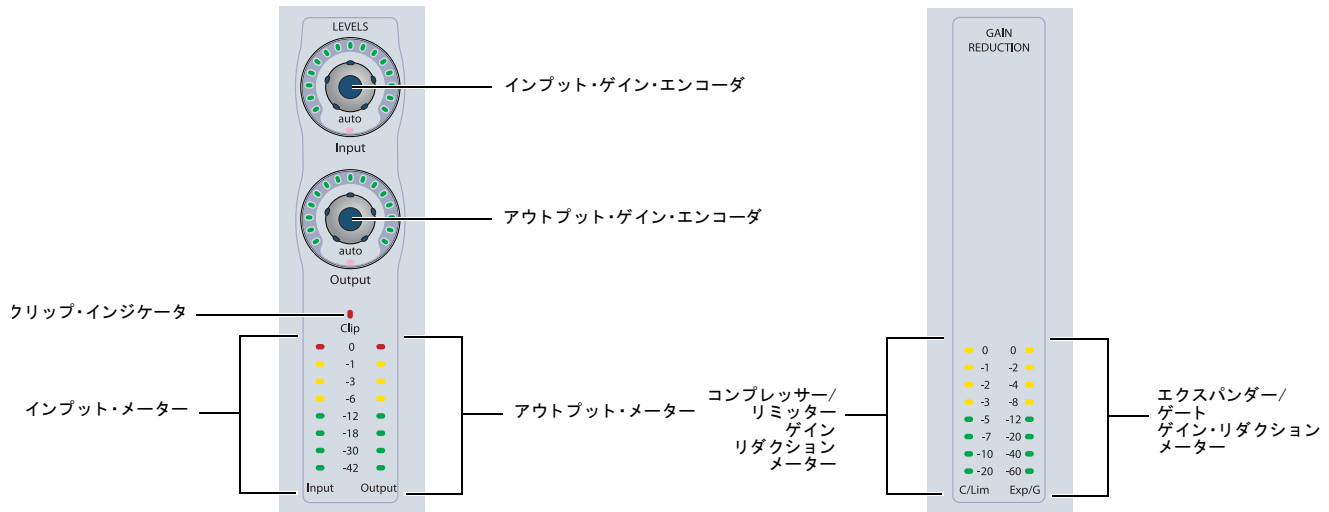
サイクル・スイッチを押すと、フォーカス・チャンネルにアサインされているダイナミクス・プラグインが順に表示されます。

バイパス・スイッチ

バイパス・スイッチを押すと、プラグインがバイパスされます。

ウインドウ・スイッチ

ウインドウ・スイッチは、フォーカス・プラグインの画面上のプラグイン・ウインドウを開閉します。

ダイナミクス・ゲイン・コントロールとメーター

ダイナミクス・セクションのレベル・コントロール（左）とメーター（右）

インプット /アウトプット・ゲイン・エンコーダ

インプット / アウトプット・ゲイン・エンコーダは、プラグインのインプット・ゲインとアウトプット・ゲインを操作します。

インプット /アウトプット・メーターとクリップ・インジケータ

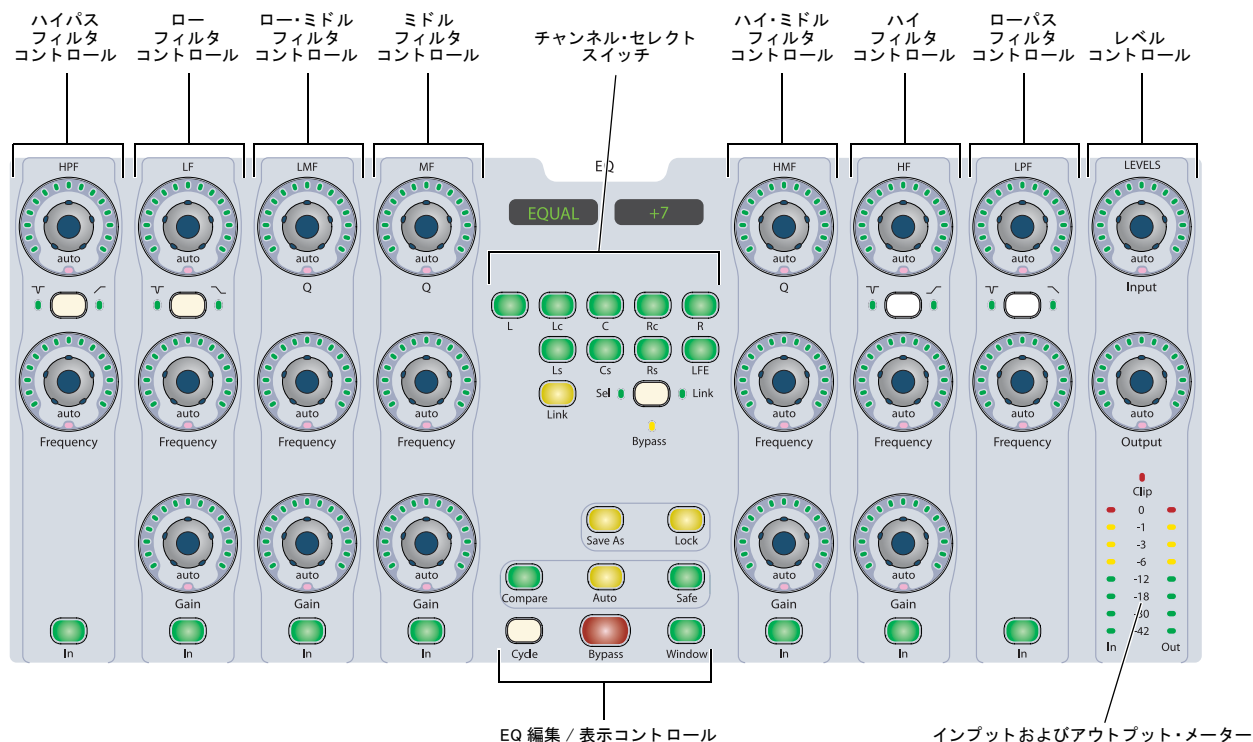
インプット / アウトプット・メーターは、プラグインのインプット・レベルとアウトプット・レベルを示します。プラグインがクリップするとクリップ・インジケータが点灯します。点灯したクリップ・インジケータは、セッション管理セクションのクリア・クリップ・スイッチでクリアできます。

ゲイン・リダクション・メーター

ゲイン・リダクション・メーターは、コンプレッサー / リミッター機能（左側）とエクスパンダー / ゲート機能（右側）によって抑えられたゲイン量を示します。

ノーマル・モードのチャンネル・メーターに、ダイナミクス・プラグインのゲイン・リダクション・メーターを直接表示することもできます。71 ページの「チャンネル・メーターにダイナミクス・プラグインのゲイン・リダクションを表示する」参照。

EQ セクション

EQ セクションには、各種マルチバンド・プラグインのパラメータの表示と変更、マルチ・モノ・プラグインのチャンネルの選択とリンクを行う一連のコントロールがあります。

D-Control EQ セクション

EQ プラグインへの対応

EQ を処理するプラグインには、その用途に応じて、様々な操作方法があります。D-Control の EQ セクションには、各種 EQ プラグインに対応するため、専用のつまみやスイッチが用意されています。プラグインによって、すべてのつまみやスイッチを必要としないものもあれば、一度にすべてのパラメータを操作できないものもあります。

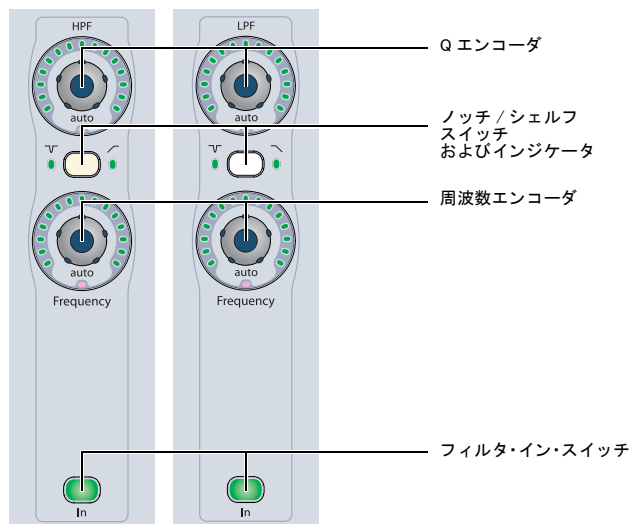
プラグインのすべてのパラメータを一度に操作したいときは、カスタム・フェーダー・プラグイン・モードで行います。

EQ プラグインを表示する

メインユニットのフォーカス・チャンネル・ストリップの最初の EQ プラグインが、自動的に EQ セクションのフォーカス・プラグインとなります。

EQ セクションの Cycle スイッチを押すと、フォーカス・チャンネルにアサインされている EQ プラグインが順に表示されます。

ハイパス・フィルタ / ローパス・フィルタ・コントロール

EQ セクション左右外側に、ハイパス・フィルタ / ローパス・フィルタ・コントロールがあります。

EQ セクションのハイパス・フィルタ / ローパス・フィルタ・コントロール

Q エンコーダ

EQ バンドの上のエンコーダは、各フィルタの Q を操作します。パラメータのオートメーションがオンになっているときは、各エンコーダつまみの下の Auto インジケータが点灯します。

ノッチ / シェルフ・スイッチとインジケータ

ノッチ型とシェルフ型 2 種類のフィルタを切り替えます。スイッチの左右のインジケータが、現在選択されているフィルタの型を示します。

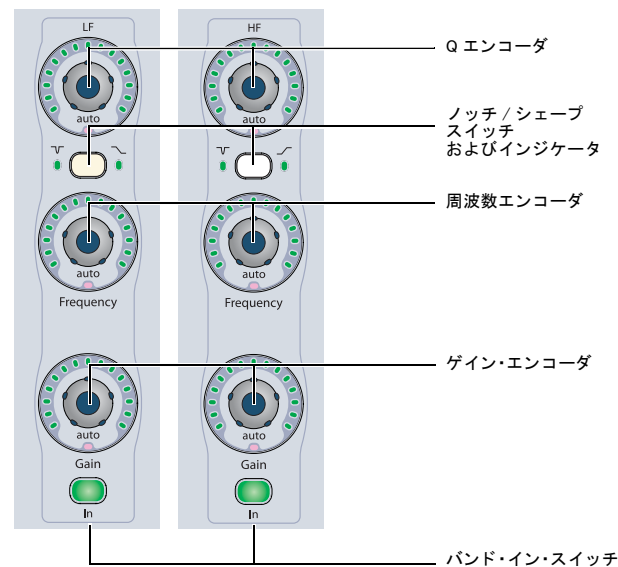
周波数エンコーダ

EQ バンドの下のエンコーダは、各フィルタの周波数を操作します。フィルタがノッチ型のとき、エンコーダは中心周波数を操作します。フィルタがシェルフ型（ハイパス / ローパス）のとき、エンコーダは遮断周波数を操作します。パラメータのオートメーションがオンになっているときは、各エンコーダつまみの下の Auto インジケータが点灯します。

バンド・イン・スイッチ

バンド・イン・スイッチを押すと、各バンドのバイパスおよび解除ができます。

ローシェルフ / ピーク EQ バンド・コントロールとハイシェルフ / ピーク EQ バンド・コントロール

EQ セクション左右のハイパス・フィルタ / ローパス・フィルタの内側に、ローシェルフ / ピーク EQ バンド・コントロールとハイシェルフ / ピーク EQ バンド・コントロールがあります。

EQ セクションのロー・フィルタ / ハイ・フィルタ・コントロール

Q エンコーダ

EQ バンドの上のエンコーダは、各バンドの Q を操作します。パラメータのオートメーションがオンになっているときは、各エンコーダつまみの下の Auto インジケータが点灯します。

ノッチ / シェルフ・スイッチとインジケータ

ノッチ型とシェルフ型 2 種類の EQ を切り替えます。スイッチの左右のインジケータが、現在選択されている EQ の型を示します。

周波数エンコーダ

EQ バンドの中央のエンコーダは、各フィルタの周波数を操作します。EQ がピーク型のとき、エンコーダは中心周波数を操作します。フィルタがハイシェルフ / ローシェルフ型のとき、エンコーダは遮断周波数を操作します。パラメータのオートメーションがオンになっているときは、各エンコーダつまみの下の Auto インジケータが点灯します。

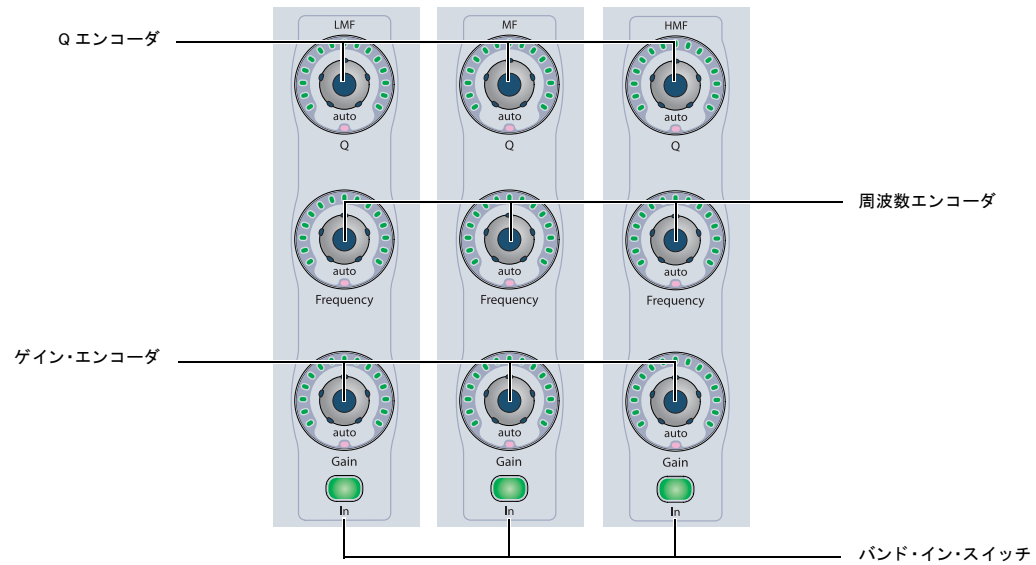
ゲイン・エンコーダ

EQ バンドの下のエンコーダは、各バンドのゲインを操作します。パラメータのオートメーションがオンになっているときは、各エンコーダつまみの下の Auto インジケータが点灯します。

バンド・イン・スイッチ

バンド・イン・スイッチを押すと、各バンドのバイパスおよび解除ができます。

ローミドル / ミドル / ハイミドル EQ バンド・コントロール

EQ セクションの中央にローミドル / ミドル / ハイミドル EQ バンド・コントロールがあります。

EQ セクションのローミドル / ミドル / ハイミドル EQ バンド・コントロール

Q エンコーダ

EQ バンドの上のエンコーダは、各バンドの Q 値を操作します。パラメータのオートメーションがオンになっているときは、各エンコーダつまみの下の Auto インジケータが点灯します。

周波数エンコーダ

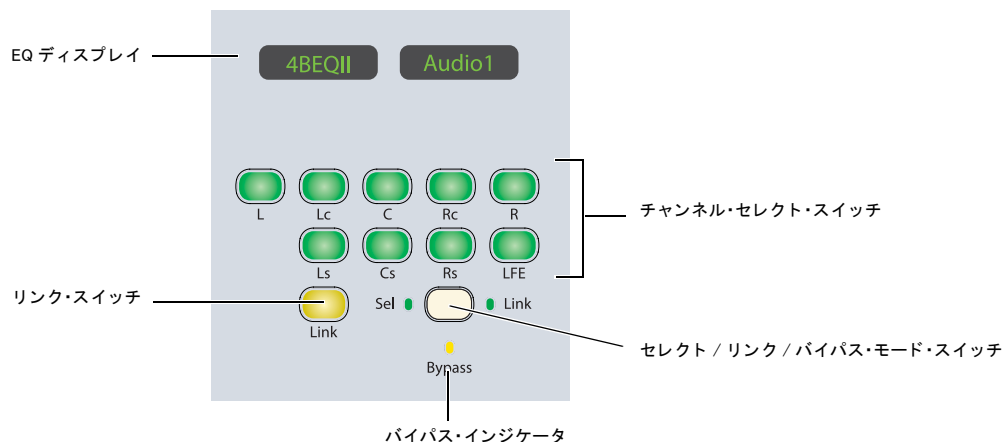
EQ バンドの中央のエンコーダは、各バンドの中心周波数を操作します。パラメータのオートメーションがオンになっているときは、各エンコーダつまみの下の Auto インジケータが点灯します。

ゲイン・エンコーダ

EQ バンドの下のエンコーダは、各バンドのゲインを操作します。パラメータのオートメーションがオンになっているときは、各エンコーダつまみの下の Auto インジケータが点灯します。

バンド・イン・スイッチ

バンド・イン・スイッチを押すと、各バンドのバイパスおよび解除ができます。

EQ チャンネル・セレクト・コントロール

EQ セクションのチャンネル・セレクト・コントロール

EQ ディ スプレイ

EQ セクションの LED ディスプレイには、フォーカス・プラグインの名前が表示されます（初期状態）。ロータリー・エンコーダを操作すると、そのパラメータ名と値が表示されます。

チャンネル･ セレクト・ スイッチ

マルチ・チャンネル・プラグイン

マルチ・チャンネル・プラグインは、すべてのチャンネルを連結して操作するので、チャンネル・リンクに対応しているプラグイン（Focusrite d2 など）以外では、チャンネル・セレクト・スイッチは機能しません。

マルチモノ・プラグイン

マルチ･モノ・プラグインは、通常はチャンネルをリンクした状態で操作します。

しかし、すべてのチャンネルのリンクを解除したり、チャンネル・セレクト・スイッチを使って一部のチャンネルのみリンクして、各チャンネルを個別に操作できます。

チャンネル・セレクト・スイッチで以下のチャンネルを選択できます：

- L (左)
- Lc (左中央)
- C (中央)
- Rc (右中央)
- R (右)
- Ls (左サラウンド)
- Cs (中央サラウンド)
- Rs (右 サラウンド)
- LFE

これらは、Pro Tools のチャンネル構成すべてに対応しています。最大 8 チャンネル（7.1 サラウンド）が使用可能です。

マスター･ リンク･ スイッチ

マルチ・チャンネル・プラグイン

マルチ・チャンネル・プラグインは、すべてのチャンネルを連結して操作するので、チャンネル・リンクに対応しているプラグイン（Focusrite d2 など）以外では、マスター・リンク・スイッチは機能しません。

マルチモノ・プラグイン

マルチ・モノ・プラグインを操作するときは、マスター・リンク・スイッチがプラグイン・ウインドウのマスター・リンク・ボタンを切り替え、すべてのチャンネルのリンクとリンク解除を行います。マスター・リンク・ボタンをオンにすると、スイッチが点灯します。

セレクト / リンク / バイパス･ モード･ スイッチ

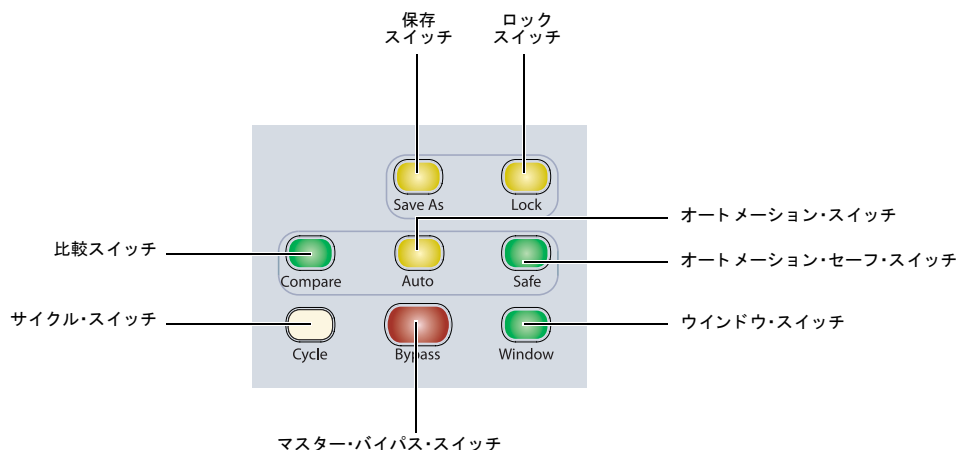
セレクト / リンク / バイパス・モード・スイッチは、マルチ・モノ・プラグインを操作するときのチャンネル・セレクト・スイッチの機能を決めます。

セレクト・モード このモードでは、マルチ・モノ・プラグインのどのチャンネルを操作するかを、チャンネル・セレクト・スイッチで選択します。チャンネルを選択すると、そのチャンネルのスイッチが点灯します。チャンネルがリンクされているときは、複数のスイッチが反応します。

セレクト・モードでは、チャンネル・ウインドウ・ディスプレイ初期設定が [Yes] になっていると、プラグイン・ウインドウのチャンネル・ディスプレイも変更されます。

バイパス・モード このモードでは、マルチ・モノ・プラグインのどのチャンネルをバイパスするかを、チャンネル・セレクト・スイッチで選択します。チャンネルをバイパスすると、そのチャンネルのスイッチが点灯します。チャンネルがリンクされているときは、複数のスイッチが反応します。

リンク・モード このモードでは、マルチ・モノ・プラグインのどのチャンネルをリンクするかを、チャンネル・セレクト・スイッチで選択します。スイッチが点灯しているチャンネルが、リンクしているチャンネルです。

EQ 編集 / 表示コントロール

EQ セクションの編集 / 表示コントロール

保存スイッチ

保存スイッチは、プラグイン設定メニューの [別名で保存] コマンドを実行し、新しい設定ファイルを保存します。

D-Control で EQ プラグイン設定を保存するには :

1 ダイナミクス・セクションの編集 / 表示コントロールにある保存スイッチを押します。保存スイッチが点滅し、設定保存ダイアログが開きます。

2 プラグイン設定の名前をタイプします。

3 以下のいずれかを行います。

- OK をクリックして設定を保存し、ダイアログを閉じます。
- 点滅している保存スイッチを押して設定を保存し、ダイアログを閉じます。
- エスケープ・スイッチを押して、設定を保存せずにダイアログを閉じます。

ロック・スイッチ

ロック・スイッチを押すと、ダイナミクス・セクションの操作対象となるプラグインが固定されます。プラグインをロックすると、他のトラックをフォーカス・トラックにしても、EQ セクションのフォーカス・プラグインは変わりません。プラグインをロックすると、スイッチが点灯します。

比較スイッチ

比較スイッチを押すと、プラグイン・ウインドウの比較ボタンがオンになり、変更前と変更後の設定を比較できます。

オートメーション・スイッチ

オートメーション・スイッチを使って、EQ セクション内のつまみやスイッチを操作したとき、そのパラメータを記録するかどうかを設定します。

オートメーション・モードになると、オートメーション・スイッチ（Auto）が点灯します。このモードでは、オートメーションがオンになっているロータリー・エンコーダの Auto インジケータとスイッチが点灯します。

EQ パラメータのオートメーションのオンとオフを個別に切り替えるには :

1 オートメーション・スイッチを押します。

2 EQ セクションのロータリー・エンコーダやスイッチを操作すると、オートメーションのオンとオフが切り替わります。

3 もう一度オートーメーション・スイッチを押すと、オートメーション・モードが解除されます。

EQ プラグインのすべてのパラメータのオートメーションのオンとオフを切り替えるには :

1 オートメーション・スイッチを押します。

2 以下のいずれかを行います。

- Alt (Windows) または Option (Macintosh) を押さえます。

または

- [すべてに適用] スイッチを押さえます。

3 ロータリー・エンコーダに触れるか、EQ セクションの任意のスイッチを押します。

4 もう一度オートーメーション・スイッチを押すと、オートメーション・モードが解除されます。

セーフ・スイッチ

セーフ・スイッチを押すと、プラグイン・ウインドウのセーフ・ボタンがオンになり、既存のオートメーションが上書きされないよう保護されます。

サイクル・スイッチ

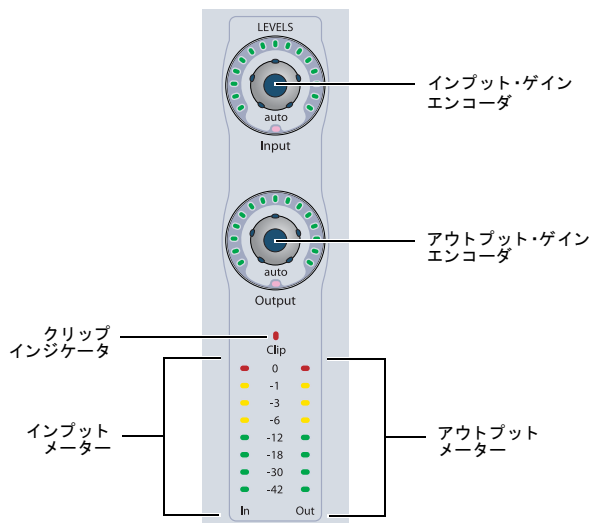
サイクル・スイッチを押すと、フォーカス・チャンネルにアサインされている EQ プラグインが順に表示されます。

バイパス・スイッチ

バイパス・スイッチを押すとプラグインがバイパスされます。

ウインドウ・スイッチ

ウインドウ・スイッチは、フォーカス・プラグインの画面上のプラグイン・ウインドウを開閉します。

EQ レベル・コントロールとメーター

EQ セクションの EQ レベル・コントロールとメーター

インプット / アウトプット・ゲイン・エンコーダ

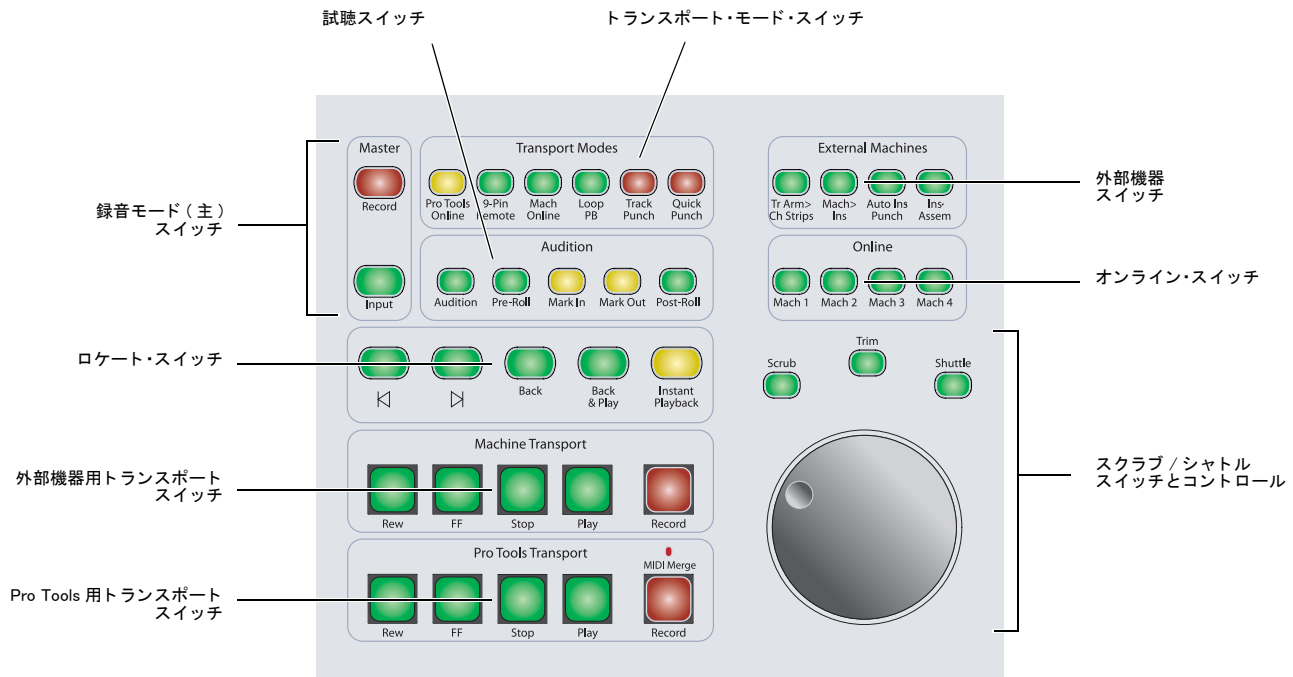
インプット / アウトプット・ゲイン・エンコーダは、プラグインのインプット・ゲインとアウトプット・ゲインを操作します。

インプット / アウトプット・メーターとクリップ・インジケータ

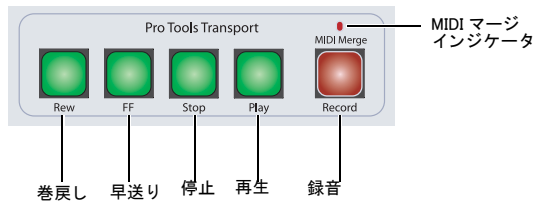
インプット / アウトプット・メーターは、プラグインのインプット・レベルとアウトプット・レベルを示します。プラグインがクリップするとクリップ・インジケータが点灯します。点灯したクリップ・インジケータは、セッション管理セクションのクリア・クリップ・スイッチでクリアできます。

第 8 章：トランスポートとナビゲーションのコントロール

トランスポート・セクション

D-Control のトランスポート・セクションには、2 組のトランスポート・スイッチ、トランスポート・モード・スイッチ、スクラブ / シャトル・スイッチ、試聴スイッチ、ロケート・スイッチがあります。

D-Control トランスポート・セクション

トランスポート・スイッチ

D-Control のトランスポート・スイッチは、1 組が Pro Tools 用で、もう 1 組が Digidesign MachineControl 対応の外部機器用です。

Pro Tools 用トランスポート・スイッチ

外部機器用トランスポート

この機能は現時点では D-Control に実装されていません。

Pro Tools 用トランスポート

Pro Tools 用トランスポート・スイッチの機能は、Pro Tools のトランスポート・ウインドウと同じです。

巻き戻しスイッチ Pro Tools セッションを、カーソル位置から巻き戻します。

早送りスイッチ Pro Tools セッションを、カーソル位置から早送りします。

停止スイッチ Pro Tools セッションの再生を停止します。

再生スイッチ Pro Tools セッションを、カーソル位置から再生します。

録音スイッチ Pro Tools を録音待機状態にします。Pro Tools の録音モード（クイックパンチ、トラックパンチ、スタンバイ、一時停止）によって、機能が異なります。

MIDI マージ・インジケータ MIDI マージがオンであることを示します。

早送りスイッチと巻戻しスイッチのラッチ

D-Control のトランスポートの早送りスイッチと巻戻しスイッチをラッチ（押したままの状態に）できます。

早送りスイッチをラッチするには：

・ 早送りスイッチを押したまま、巻戻しスイッチを押して放します。

巻戻しスイッチをラッチするには：

・ 巻戻しスイッチを押したまま、早送りスイッチを押して放します。

トランスポートでタイムライン位置と編集位置を再生する

編集ウインドウのタイムライン位置と編集位置のリンクが解除されているとき、D-Control のトランスポートで操作する対象を選択できます。

D-Control のトランポートでタイムライン位置を操作するには：

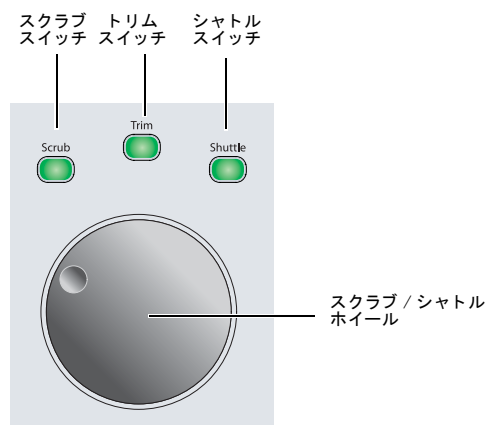
・ その他のコントロール・セクションの [Edit/Timeline] スイッチを押して、[Timeline] の LED を点灯させます。

D-Control のトランポートで編集位置を操作するには：

・ その他のコントロール・セクションの [Edit/Timeline] スイッチを押して、[Edit] の LED を点灯させます。

スクラブ / シャトル・コントロール

スクラブ / シャトル・コントロールは以下の操作に使用します。

- スクラビング、トリミング中のスクラビング、シャトリング、範囲の指定など編集カーソルの操作。
- ズーミング、Pro Tools のウィンドウのナビゲーション、D-Control のフェーダーのバンキング。

スクラブ / シャトル・コントロール

スクラブ / シャトル・ホイール

スクラブ / シャトル・ホイールは、Pro Tools のカーソル位置の操作やズーミング、ウィンドウのナビゲーション、フェーダーのバンキングに使用します。

Pro Tools のウィンドウでのスクロールと内容の表示

編集ウィンドウまたはミックス・ウィンドウの表示を水平方向にスクロールするには：

1 ウィンドウの中をクリックするかウィンドウ管理セクションの当該ウィンドウ・キーを押してスクロールするウィンドウを選択します。

2 Alt（Windows）または Option（Mac）を押したまま、スクラブ / シャトル・ホイールを回します。

編集ウィンドウまたはミックス・ウィンドウの内容を垂直方向にスクロールするには：

1 ウィンドウの中をクリックするかウィンドウ管理セクションの当該ウィンドウ・キーを押してスクロールするウィンドウを選択します。

2 Shift を押さえ、スクラブ / シャトル・ホイールを回します。

連続スクロール・モードの際、編集ウィンドウにカーソルを置くには：

・ Control+Alt+Start（Windows）または Command+Option+Control（Mac）を押したまま、試聴セクションの [マークイン / アウト]（Mark In/Out）スイッチを押します。

スクラブ / シャトル・ホイールを使って選択する

スクラブ / シャトル・ホイールを使って範囲を指定するには：

1 トラック内のカーソルを探します。

2 スクラブ・スイッチまたはシャトル・スイッチを押します。

3 以下のいずれかを行います。

- マークイン・スイッチを押し、スクラブ / シャトル・ホイールを反時計回りに回して選択範囲を左へ拡張します。

または

- マークアウト・スイッチを押し、スクラブ / シャトル・ホイールを時計回りに回して選択範囲を右へ拡張します。

スクラブして選択範囲の前に追加するには：

・ Start+Shift（Windows）または Control+Shift（Mac）を押したまま、選択範囲の前をスクラブします。

スクラブして選択範囲の後に追加するには：

・ Start+Shift+Alt（Windows）または Control+Shift+Option（Mac）を押したまま、選択範囲の前をスクラブします。

細かくスクラブして選択範囲の前に追加するには：

・ Start+Shift+Control （Windows）または Control+Shift+Command（Mac）を押したまま、選択範囲の前をスクラブします。

細かくスクラブして選択範囲の後に追加するには：

・ Start+Shift+Alt+Control（Windows）または Control+Shift+Option+Commandt（Mac）を押したまま、選択範囲の後をスクラブします。

編集ウィンドウを連続してズームする

編集ウィンドウの内容を水平方向に連続してズームするには：

• Control（Windows）または Command（Mac）を押したまま、スクラブ / シャトル・ホイールを回します。

編集ウィンドウの内容を垂直方向に連続してズームするには：

• Control+Alt（Windows）または Command+Option（Mac）を押したまま、スクラブ / シャトル・ホイールを回します。

スクラブ / シャトル・ホイールを使って画面上のウィンドウを移動する

Pro Tools ウィンドウを水平方向にスクロールするには：

• ウィンドウ管理セクションのそのウィンドウのスイッチを押さえ、スクラブ / シャトル・ホイールを回します。

Pro Tools ウィンドウを垂直方向にスクロールするには：

• ウィンドウ管理セクションのそのウィンドウのスイッチを押さえ、Shift を押して、スクラブ / シャトル・ホイールを回します。

スクラブ / シャトル・ホイールを使って D-Control のトラック位置またはフォーカスをナッジする

ノーマル・モードの D-Control のトラックの位置をナッジするには：

• ナッジ / バンク・スイッチの 1 つを押さえ、スクラブ / シャトル・ホイールを回します。

カスタム・フェーダー・モードの D-Control のトラックの位置をナッジするには：

• カスタム・フェーダー・セクションのバンク / サイクル・スイッチを押さえ、スクラブ / シャトル・ホイールを回します。

フォーカス・チャンネル・ストリップにフォーカスされたトラックをナッジするには：

1 Control (Windows) または Command (Mac) を押しながら、右または左の [Nudge 1] スイッチを押します。

2 [Nudge 1] スイッチを押さえたままスクラブ / シャトル・ホイールを回します。

スクラブ・スイッチ

スクラブ・スイッチを押すと、トランスポートがスクラブ・モードになり、カーソル位置からスクラブしたり、選択範囲をスクラブすることができます。

スクラブ・モードでオーディオをスクラブするには：

1 Pro Tools が停止している状態で、スクラブ・スイッチを押します。

2 スクラブ / シャトル・ホイールを時計回りに回すと前へ、反時計回りに回すと後へスクラブできます。

3 もう一度スクラブ・スイッチを押すと、スクラブ・モードが解除されます。

スクラブ・モードにせずスクラブする

トランスポートが停止している間、または再生中はスクラブ・モードにしなくてもスクラブ / シャトル・ホイールを使ってスクラブできます。

再生中にスクラブするには：

1 スクラブするトラックの中をクリックします。

2 Start（Windows）または Control（Mac）を押したまま、スクラブ / シャトル・ホイールを回します。

スクラブ内でスクラブ / シャトル・ホイールをラッチするには：

• スクラブ / シャトル・ホイールを回しながら、Start（Windows）または Control（Mac）を短く（0.5 秒以内）押します。

より細かくスクラブするには：

• Control+Start（Windows）または Command+Control（Mac）を押したまま、スクラブ / シャトル・ホイールを回します。

トリム・スイッチ

トリム・スイッチを押すと、トランスポートがトリム / スクラブ・モードになり、編集位置までスクラブしてトリムを実行できます。

トリム中にスクラブするには：

1 トリムするリージョンまたは選択範囲に移動します。

2 トリム・スイッチを押します。

選択範囲の最後までトリムするには、Alt キー (Windows) または Option キー (Mac) を押さえながらトリム・スイッチを押します。

3 スクラブ・スイッチを押します。

4 スクラブ / シャトル・ホイールを回して、トリムする位置にカーソルを移動します。

5 トリム・スイッチをもう一度押すと、カーソル位置または選択範囲の最初までトリムされます。

シャトル・スイッチ

シャトル・スイッチを押すと、トランスポートがシャトル・モードになり、編集ウインドウのカーソルを操作できます。

シャトル・モードにするには：

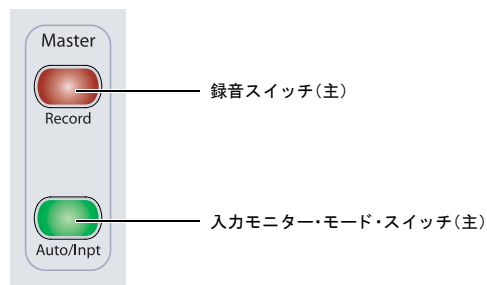
1 Pro Tools が停止している状態で、シャトル・スイッチを押します。

2 スクラブ / シャトル・ホイールを時計回りに回すと前へ、反時計回りに回すと後へシャトルできます。

3 もう一度スクラブ・スイッチを押すと、シャトル・モードが解除されます。

スクラブ・モード、トリム / スクラブ・モード、シャトル・モードを使って、Pro Tools の編集ウインドウのリージョンや選択範囲を作成することもできます。

録音モード・スイッチ（主）

録音モード・スイッチ（主）で、すべてのチャンネルの録音のオンとオフ、入力モニター・モードの切り替えを行います。

録音モード・スイッチ（主）

録音スイッチ（主）

録音スイッチ（主）は、セッション内のオーディオ・トラックすべての録音のオンとオフを切り替えます。このスイッチは、Pro Tools のトランスポートが停止しているときに録音可能になっているチャンネルがあれば点滅し、録音が開始されると点灯します。

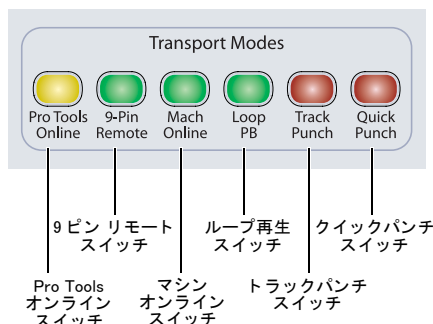
録音スイッチ（主）を押すと、セッション内に録音可能となっているトラックがあるときは、そのトラックの録音待機状態が解除されます。録音可能なトラックがないときは、オーディオ・トラックすべてが録音待機状態になります。

入力モニター・モード・スイッチ（主）

入力モニター・モード・スイッチ（主）は、録音可能になっているオーディオ・トラックすべての入力モニター・モードを切り替えます （これは、Pro Tools の入力自動切替モニターと入力のみモニターの選択と同じです）。このスイッチは、入力のみモニター・モードのトラックが録音可能になっているときだけ点灯します。

セッション内すべてのオーディオ・トラックの入力モニター・モードを切り替えるときは、Alt キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押しながら、入力モニター・モード・スイッチ（主）を押します。

トランスポート・モード・スイッチ

トランスポート・モード・スイッチで、Pro Tools のトランスポートの再生 / 録音モードを切り替えます。

トランスポート・モード・スイッチ

Pro Tools オンライン・スイッチ

Pro Tools オンライン・スイッチを押すと、Pro Tools が同期待ちになります。同期待ち状態は、Pro Tools トランスポート・ウインドウのオンライン・ボタンに反映されます。

Pro Tools がタイムコードを待っている間、このスイッチが点滅します。タイムコードの受信が始まると、点灯します。

9 ピン・リモート・スイッチ

9 ピン・リモート・スイッチを押すと、Digidesign MachineControl の 9 ピン・リモート・デッキ擬似モードになります。

マシン・オンライン・スイッチ

このスイッチは、現在のところ使用しません。

ループ再生スイッチ

ループ再生スイッチは、Pro Tools のループ再生モードを切り替えます。ループ再生モードになると、スイッチが点灯します。ループ再生状態は、Pro Tools トランスポート・ウインドウの再生ボタンに反映されます。

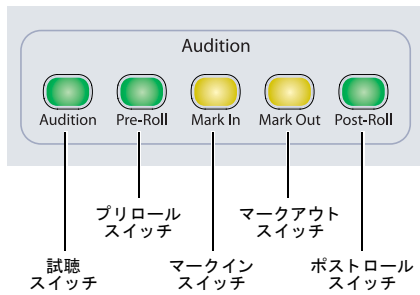
クイックパンチ・スイッチ

クイックパンチ・スイッチは、Pro Tools のクイックパンチ録音モードを切り替えます。クイックパンチ・モードになると、スイッチが点灯します。クイックパンチの状態は、Pro Tools トランスポート・ウインドウの録音ボタンに反映されます。

トラックパンチ・スイッチ

トラックパンチ・スイッチは、Pro Tools のトラックパンチ録音モードを切り替えます。トラックパンチ・モードになると、スイッチが点灯します。トラックパンチの状態は、Pro Tools トランスポート・ウインドウの録音ボタンに反映されます。

試聴スイッチ

試聴スイッチで、再生時のプリロールとポストロールのオン / オフ、選択範囲の始めと終りの設定、選択範囲前後の自動再生を行います。

試聴スイッチ

試聴スイッチ

試聴スイッチは、試聴モードのオンとオフを切り替えます。試聴モードがオンになると、スイッチが点灯します。

試聴モードでは、以下のスイッチを押すだけで、選択範囲の始めと終り（プリロール / ポストロールあり、またはなし）を試聴できます。

プリロール・スイッチ プリロールのオーディオを、選択範囲の始めまで再生します。

マークイン・スイッチ 選択範囲の始めから、ポストロールの長さ分、オーディオを再生します。

マークアウト・スイッチ 選択範囲の終りまで、プリロールの長さ分、オーディオを再生します。

ポストロール・スイッチ ポストロールのオーディオを、選択範囲の終りから再生します。

プリロール / ポストロール・スイッチ

試聴モードがオフのとき、プリロール / ポストロール・スイッチは Pro Tools 再生時のプリロール / ポストロールのオンとオフを切り替えます。プリロールまたはポストロールがオンになると、スイッチが点灯します

試聴モードがオンのとき、プリロール / ポストロール・スイッチは選択範囲前後のオーディオを再生します。

マークイン / マークアウト・スイッチ

試聴モードがオフのとき、マークイン / マークアウト・スイッチは、再生中またはスクラブ / シャトル・ホイール使用中に、選択範囲の始めと終りを設定します。

試聴モードがオンのとき、マークイン / マークアウト・スイッチは選択範囲前後のオーディオを再生します。

選択範囲のスタート位置を移動するには :

トランスポートを停止してから、マークイン・スイッチを押したままスクラブ / シャトル・ホイールを回します。

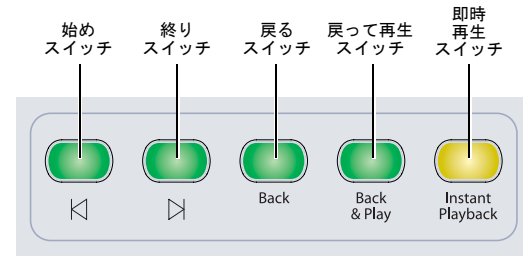
選択範囲のエンド位置を移動するには :

トランスポートを停止してから、マークイン・スイッチを押したままスクラブ / シャトル・ホイールを回します。

選択範囲全体を移動するには :

トランスポートを停止してから、マークインとマークアウトの両方のスイッチを押したままスクラブ / シャトル・ホイールを回します。

ロケート・スイッチ

ロケート・スイッチで、Pro Tools のトランスポートで操作する位置を指定できます。

ロケート・スイッチ

始め

再生カーソルをセッションの始めに移動します。

終り

再生カーソルをセッションの終りに移動します。

戻る

[戻る / 送る長さ] で設定した値に従って再生位置を前へ移動します。

再生位置を後に移動するには :

- Alt キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押したまま、トランスポート・セクションの [Back] スイッチを押します。

戻って再生

[戻って再生] スイッチは、[戻る / 送る長さ] で設定した値に従って再生位置を前へ移動します。

[送って再生] モード

以下の方法で [送って再生] モードを有効にします。

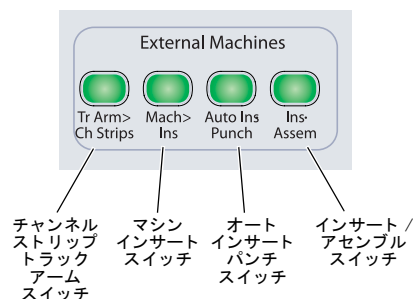
再生位置を後に移動して再生を開始するには :

- Alt キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押したまま、トランスポート・セクションの [Back and Play] スイッチを押します。

即時再生

再生スイッチを押すと同時に再生が開始されるようにします。録音中にこのスイッチを押すと、Pro Tools の録音が一時的に中断されます。

外部機器スイッチ

外部機器スイッチは、Digidesign MachinControl? を使って、外部機器のトラックの録音状態を遠隔操作します。このスイッチは、MachineControl が使用可能になっているときにのみ機能します。詳しくは、別冊の「*MachineControl ガイド*」をお読みください。

外部機器スイッチ

チャンネル・ストリップから録音可能に

[チャンネル・ストリップから録音可能に] スイッチを押すと、カスタム・フェーダー・チャンネルの外部機器の録音状態を操作できます。カスタム・フェーダー・チャンネルのディスプレイにトラック名が表示され、レコード・スイッチを押すと、そのトラックが録音可能になります。

外部機器のトラックがすべて表示されていないときは、バンク / サイクル・スイッチを押して他のトラックを操作します。

挿入スイッチ

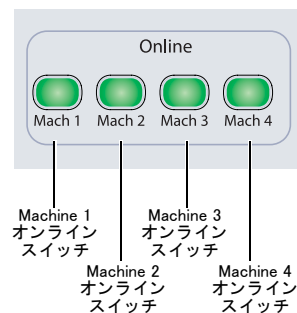
挿入スイッチは、Pro Tools の [初期設定] > [マシンコントロール] の [マシンが選択挿入位置 / スクラブに追従] を切り替えます。

Auto Insert/Punch スイッチ

Auto Insert/Punch スイッチは、MachineControl の録音プロトコル [Auto Edit] と [Punch In/Out] を切り替えます。

Insert/Assemble スイッチ

Insert/Assemble スイッチは、MachineControl の録音モード [Insert] と [Assemble] を切り替えます。

外部機器オンライン・スイッチ

外部機器オンライン・スイッチ

Machine 1 オンライン・スイッチ

マシン 1 オンライン・スイッチを押すと、外部機器が同期待ちになります。同期待ち状態は、Pro Tools トランスポート・ウインドウのオンライン・ボタンに反映されます。

Machine 2 オンライン・スイッチ

この機能は現時点では D-Control に実装されていません。

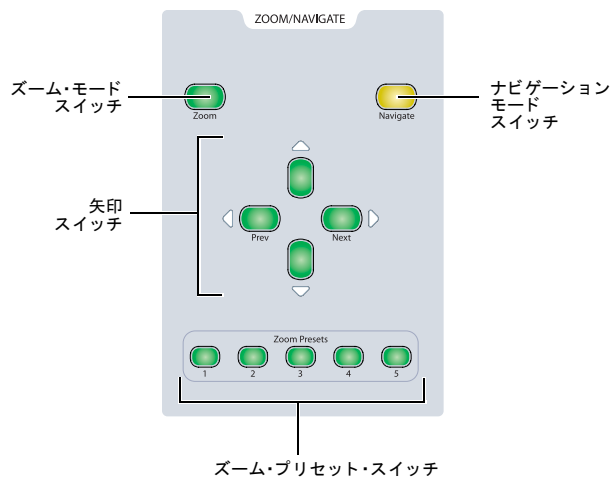
Machine 3 オンライン・スイッチ

この機能は現時点では D-Control に実装されていません。

Machine 4 オンライン・スイッチ

この機能は現時点では D-Control に実装されていません。

ズーム / ナビゲーション・セクション

ズーム / ナビゲーション・セクションでは、Pro Tools 編集ウインドウの画面表示や選択範囲を操作できます。

D-Control ズーム / ナビゲーション・セクション

ズーム・モード・スイッチ

ズーム・モード・スイッチは、矢印スイッチをズーム・モードにします。

ナビゲーション・モード・スイッチ

ナビゲーション・モード・スイッチは、矢印スイッチをナビゲーション・モードにします。

矢印スイッチ（上下前後）

矢印スイッチの機能は、モードによって異なります。

ズーム・モード ズーム・モードでは、上下の矢印で垂直方向に、左右の矢印で水平方向にズームします。

ナビゲーション・モード ナビゲーション・モードでは、上下の矢印を押すと編集カーソルがトラック間を移動し、左右の矢印を押すと編集カーソルがリージョンまたはトランジェント間を移動します ([タブ・トゥー・トランジェント] 設定に従います)。

Pro Tools のウィンドウのテキスト入力 ズーム・モードとナビゲーション・モードでは、矢印スイッチを使って画面上のテキスト・フィールドのナビゲーションが行えます。前（左）と次（右）矢印スイッチはカーソルを一文字づつ移動し、上下の矢印スイッチはカーソルをテキスト・フィールドの最初と最後に移動します。

画面上のメイン・カウンターとサブ・カウンターのスタート / エンド / 長さフィールドおよび編集ウィンドウとトランスポート・ウィンドウのプリ / ポスト・フィールドでは矢印スイッチを使って数値を入力できます。左右の矢印でフィールドを移動し、上下の矢印で数値を変更します。

ダイアログ・ボックスのナビゲーション Pro Tools では、矢印スイッチを使って [セッションを開く] ダイアログなどのダイアログ・ボックスのフォルダのナビゲーションが行えます。

[新規トラック] ダイアログでは、矢印スイッチは以下のように機能します。

- 上下の矢印：トラック数を増減
- Control (Windows) または Command (Mac)+ 上下の矢印：トラックの種類をスクロール
- Control (Windows) または Command (Mac)+ 左右の矢印：トラックのフォーマットをスクロール
- Control+Alt (Windows) または Command+Option (Mac)+ 左右の矢印：タイムベース・メニューの切り替え

[トラック名] ダイアログでは、矢印スイッチは以下のように機能します。

- Control (Windows) または Command (Mac)+ 左右の矢印：前または次のトラック名へ移動

編集ウィンドウのナビゲーション 編集ウィンドウでは、矢印スイッチは以下のように機能します。

• Control (Windows) または Command (Mac)+ 左右の矢印: 編集ウィンドウをスクロール

ズーム・プリセット・スイッチ

ズーム・プリセット・スイッチに、5 つの水平ズーム・プリセットを保存し、呼び出すことができます。

ズーム・プリセットを保存するには：

1 水平ズーム・ボタンまたはズーム・ツールで、保存するズーム率を設定します。

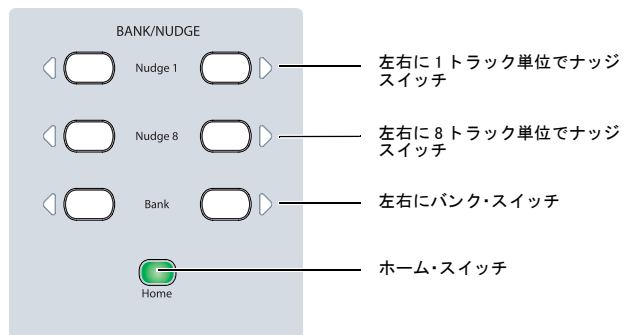
2 Control キー(Windows) または Command キー(Macintosh) を押しながら、ズーム・プリセット・スイッチを押します。

ズーム・プリセットを呼び出すには：

- ズーム・プリセット・スイッチを押します。

バンク / ナッジ・セクション

バンク / ナッジ・セクションでは、ノーマル・モードのトラックの表示方を操作します。フォーカス・チャンネル・ストリップを 1 チャンネルまたは 8 チャンネルの単位で前後にナッジすることもできます。

カスタム・フェーダー・モードになっているチャンネルは、ナッジ / バンクの操作対象とならず、その他のチャンネルだけが移動することになります。

D-Control バンク / ナッジ・セクション

ナッジ 1 スイッチ

ナッジ 1 スイッチは、コントローラーに表示されているトラックを、1 トラックずつ左右に移動します。

トラック・フォーカスを 1 チャンネル単位でナッジするには :

・ フォーカス・チャンネル・ストリップにトラックがフォーカスされている状態で、Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながらバンク / ナッジ・セクションの [Nudge 1] スイッチを押します。

ナッジ 8 スイッチ

ナッジ 8 スイッチは、コントローラーに表示されているトラックを、8 トラックずつ左右に移動します。

トラック・フォーカスを 8 チャンネル単位でナッジするには :

・ フォーカス・チャンネル・ストリップにトラックがフォーカスされている状態で、Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながらバンク / ナッジ・セクションの [Nudge 8] スイッチを押します。

バンク・スイッチ

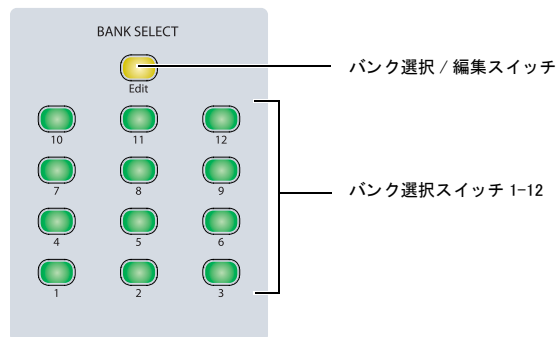
バンク・スイッチは、コントローラーに表示されているトラックを、チャンネルの最大数を単位として左右に移動します。

ホーム・スイッチ

ホーム・スイッチは、セッションの最初のトラックがコントローラーの一番左に表示されるように、トラックを表示します。

バンク・セレクト・マトリックス

バンク・セレクト・マトリックスは、カスタム・フェーダー・モードのカスタム・グループとミックス / 編集グループの設定と選択、カスタム・フェーダーに表示するトラック・タイプの選択、およびカスタム・フェーダー・プラグインのパラメータ・ページの選択を行います。

バンク・セレクト・マトリックスのカスタム・フェーダー・モードについて詳しくは、125 ページの「カスタム・フェーダー・モード」をお読みください。

D-Control バンク選択セクション

バンク選択 / 編集スイッチ

バンク設定スイッチは、カスタム・グループまたはミックス / 編集グループの設定を行います。このスイッチを押して、バンク選択スイッチを押すと、そのトラックがグループに追加されます。

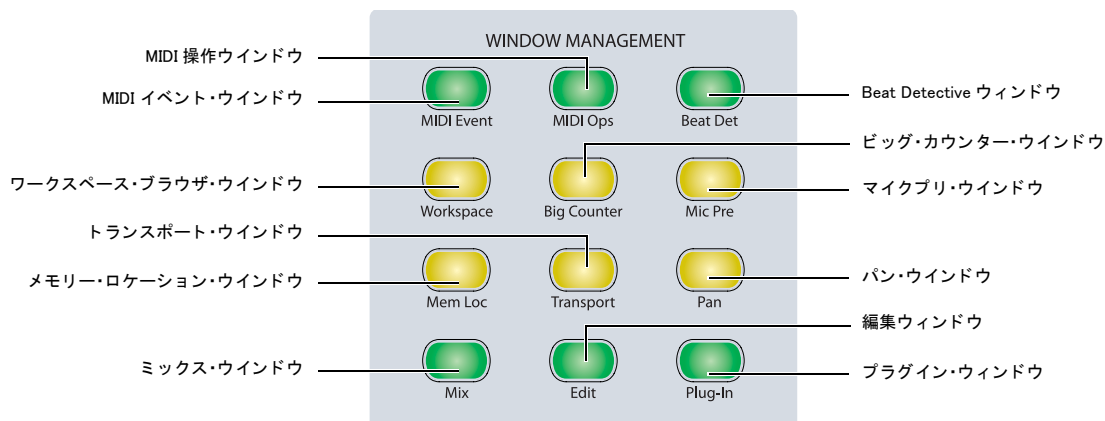
また、グループに入れるトラックを選択してからバンク選択 / 編集スイッチを 2 度押すと、ミックス / 編集グループを新規作成できます。

バンク選択スイッチ

バンク選択スイッチは、カスタム・グループまたはミックス / 編集グループの設定と呼び出しと、トラック・タイプまたはプラグイン・パラメータ・ページの選択を行います。

第 9 章：管理セクションとソフト・キー・セクション

ウインド ウ管理セクショ ン

ウインドウ管理セクションでは、Pro Tools の画面上のウインドウを開いたり閉じたりすることができます。ウインドウを開くと、そのスイッチが点灯します。適用可能な場合は、Alt (Windows) または Option (Mac) を押さえてスイッチを押すとウィンドウが最大化され、Control (Windows) または Command (Mac) を押さえてスイッチを押すとウィンドウが最小化されます。

D-Control ウインドウ管理セクション

MIDI イベント・ウインドウ・スイッチ

MIDI イベント・ウインドウを開閉します。または前面に表示します。

MIDI 操作ウインドウ・スイッチ

MIDI 操作ウインドウを開閉します。

Beat Detective ウインドウ・スイッチ

Beat Detective ウインドウを開閉します。

ワークスペース・ブラウザ・スイッチ

DigiBase ワークスペース・ブラウザを開閉します。Alt キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押したままこのスイッチを押すと、すべての DigiBase ウインドウが閉じます。

カウンター（大）スイッチ

ビッグ・カウンター・ウインドウを開閉します。

マイクプリ・ウインドウ・スイッチ

フォーカス・トラックのマイクプリ・ウインドウを開閉します。

メモリー・ロケーション・スイッチ

メモリー・ロケーション・ウインドウを開閉します。

トランスポート・ウインドウ・スイッチ

トランスポート・ウインドウを開閉します。以下のキーを押さえ、このスイッチを押すと、トランスポートのコントロールの表示 / 非表示が切り替わります。

- Alt (Windows) または Option (Macintosh)：MIDI コントロールとカウンター
- Control （Windows） または Command （Mac）：MIDI コントロールのみ
- Start （Windows） または Control （Mac）：カウンターのみ

パン・ウインドウ・スイッチ

フォーカス・トラックのパン・ウインドウを開閉します。Alt (Windows) または Option (Macintosh) を押さえたままこのスイッチを押すと、すべてのパン・ウインドウが閉じます。

ミックス・ウインドウ・スイッチ

ミックス・ウインドウを開く、または前面に表示します。

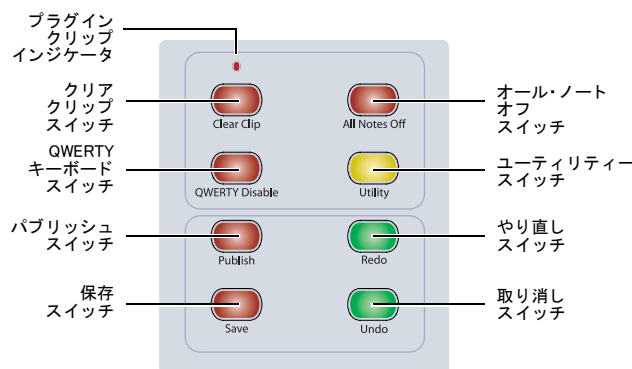
編集ウインドウ・スイッチ

編集ウインドウを開く、または前面に表示します。

プラグイン・ウインドウ・スイッチ

ターゲット・プラグインのウインドウを開閉します。Alt (Windows) または Option (Macintosh) を押さえたままこのスイッチを押すと、すべてのプラグイン・ウインドウが閉じます。

セッション管理セクション

セッション管理セクションでは、セッション全体の管理と保存操作を行います。

D-Control セッション管理セクション

クリア・クリップ・スイッチとプラグイン・クリップ・インジケータ

オーディオ・トラック、センド、プラグインに発生したクリップは、D-Control の各インジケータに表示されます （クリップの表示は、Pro Tools の [表示] 初期設定に従って行われます）。

- オーディオ・トラックにクリップが発生したときは、フェーダー・ディスプレイが赤く点灯します。
- センドにクリップが発生したときは、モード・コントロールのセンド・スイッチが点滅します。加えて、チャンネル・ディスプレイにセンドが表示されているときは、エンコーダ・ディスプレイが赤く点灯します。
- プラグインにクリップが発生したときは、モード・コントロールのインサート・スイッチが点滅します。加えて、チャンネル・ディスプレイにインサートの最上階層が表示されているときは、エンコーダ・ディスプレイが赤く点灯します。

オーディオ・トラックまたはセンドにクリップが発生すると、クリア・クリップ・スイッチが点灯します。プラグインにクリップが発生すると、プラグイン・クリップ・インジケータが点灯します。

クリア・クリップ・スイッチを押すと、セッション内のすべてのクリップがクリアされます。

オール・ノート・オフ・スイッチ

オール・ノート・オフ・スイッチは、MIDI 音源の音が鳴り止まないときに使用します。このスイッチを押すと、[All Notes Off] メッセージが MIDI 音源のすべてのチャンネルに送られます。

QWERTY 使用停止スイッチ

QWERTY 使用停止スイッチは、D-Control のキーボードを一時的に使用停止し、誤った操作から保護します。キーボードを使用停止すると、スイッチが点灯します。

この機能は、トラックボールには適用されません。

ユーティリティー・スイッチ

ユーティリティー・スイッチを押すと、D-Control がユーティリティー・モードになります。D-Control がユーティリティー・モードになると、スイッチが点滅します。

ユーティリティー・モードでは、システム情報の表示、ユニットの命名、テスト・プログラムの実行、ハードウェアの初期設定等が行えます。ユーティリティー・モードについて詳しくは、付録の「ユーティリティー・モード」をお読みください。

Publish スイッチ

Publish スイッチを押すと、画面に [DigiDelivery でセッションを送る] ダイアログが開き、Pro Tools の [DigiDelivery でセッションを送る] コマンドが実行されます。

保存スイッチ

保存スイッチは、Pro Tools の [上書き保存] コマンドを実行します。セッションの内容が変更されると、このスイッチが点灯します。

セッションを保存するには：

1 保存スイッチを押します。確認のため、スイッチが点滅します。

2 以下のいずれかを行います。

- 保存コマンドを実行するときは、もう一度保存スイッチを押します。
- 操作を取り消すときは、エスケープ・スイッチを押します。

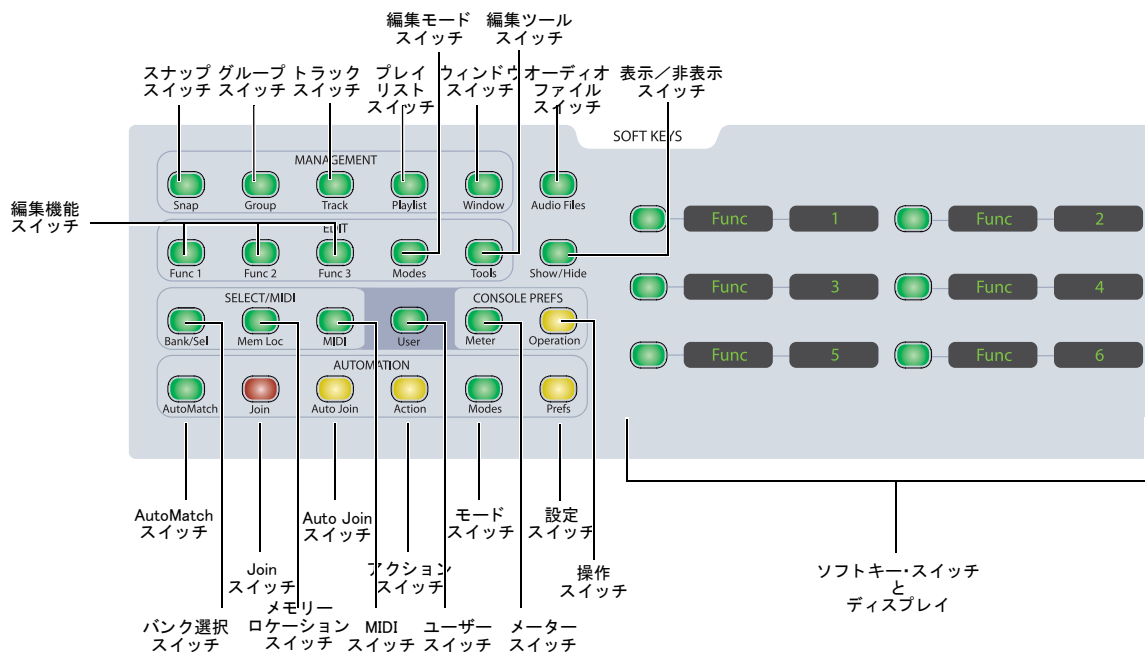
[やり直し] スイッチ

[やり直し] スイッチは、Pro Tools の [やり直し] コマンドを実行します。

[取り消し] スイッチ

Pro Tools の [取り消し] コマンドを実行します。

ソフト キー・ セクション

ソフトキー・セクションでは、Pro Tools のいろいろなコマンドを実行できます。D-Control 独自の初期設定も行います。このセクションには、各種モード・スイッチと、その設定によって機能が変わる 6 つのソフトキーとディスプレイがあります。ソフトキーを押すと、そのときソフトキー・ディスプレイに表示されている機能が実行されます。

D-Control ソフトキー・セクション

デフォルトのソフトキー表示

セッションを開いたとき、ソフトキー・ディスプレイには、そのセッションの基本的な情報が表示されます。

- セッションの名前
- Bit: セッションのビット数
- Sampl: セッションのサンプル・レート
- File: セッションのファイル種別
- Tcode: セッションのタイムコード・レート
- 遅延補正のオン / オフの状態

遅延補正のオン / オフは、このディスプレイで切り替えができます。これ以外の上記の設定は、ソフトキー・セクションでは変更できません。

Pro Tools ダイアログでのソフトキー表示

Pro Tools のダイアログが画面に表示されているときは、下から 2 つのソフトキーに [Escape] と [Enter] が表示され、コントローラーからダイアログのキャンセルや確定ができます。

ソフトキー・モードの解除

Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら点灯しているソフトキー・スイッチを押すと、ソフトキー・モードが解除されて初期のソフトキー表示になります。

ソフトキー管理コントロール

スナップ・スイッチ

スナップ・スイッチを押すと、以下のコマンドが表示されます。

ページ 1

- Captre: キャプチャー
- Punch Captre: パンチ・キャプチャー
- Snap 1ミ4: スナップショット 1-4

ページ 2-12

- Snap 5ミ48: スナップショット 5-48（4 のグループ）

グループ・スイッチ

ページ 1

The グループ・スイッチを押すと、以下のコマンドが表示されます。

- Create Edit: 編集グループ作成
- Suspnd: グループ一時解除
- Create Mix: ミックス・グループ作成
- Modify: グループを変更
- Create Both: ミックス / 編集グループ作成

ページ 2

- Preset 1ミ6: グループ・ダイアログ・プリセット 1-6

トラック・スイッチ

トラック・スイッチを押すと、以下のコマンドが表示されます。
- New Track: [トラック](Track)>[新規](New)
- Dup Track: [トラック](Track)>[複製](Duplicate)
- Delete Selectd: [トラック](Track)>[消去](Delete)
- Make Act/In: [トラック](Track)>[非アクティブに](Make Active/Inactive)
- Bounce: [ファイル] (File) >[バウンス] (Bounce To) >[ディスク] (Disk)

プレイリスト・スイッチ

プレイリスト・スイッチを押すと、以下のプレイリスト・コマンドが表示されます。
- New: 新規プレイリスト
- Duplicate: プレイリスト複製
- Delete Audio: 未使用のオーディオ・プレイリストを削除
- Delete MIDI: 未使用の MIDI プレイリストを削除

ウインドウ・スイッチ

ウインドウ・スイッチを押すと、以下のコマンドが表示されます。

ページ 1

- Auto Enabls: [ウィンドウ] (Window) >[オートメーション] (Automation)
- Track Arm: [ウィンドウ](Window)>[マシントラックアーミング](Machine Track Arming)
- Strip Silnce: [編集](Edit)>[ストリップ・サイレンス](Strip Silence)
- Sessn Setup: [設定](Setup)>[セッション](Session)
- Task Managr: [ウィンドウ](Window)>[タスクマネージャ](Task Manager)
- Projct Browsr: [ウィンドウ](Window)>[プロジェクト・ブラウザ](Project Browser)

ページ 2

- Color Pallet: [ウィンドウ](Window)>[カラーパレット](Color Palette)
- Big Countr: [ウィンドウ](Window)>Big Counter
- Undo Histry: [ウィンドウ](Window)>[取り消し履歴](Undo History)
- Disk Space: [ウィンドウ](Window)>[ディスク容量](Disk Space)
- Video Window: [ウィンドウ](Window)>[ビデオ](Video)
- System Usage: [ウィンドウ](Window)>[システム使用状況](System Usage)

ページ 3

- I/O Setup: [設定] (Setup) >[I/O]
- HW Setup: [設定] (Setup) >[ハードウェア](Hardware)
- PB Engine: [設定] (Setup) >[プレイバックエンジン](Playback Engine)
- Disk Alloc: [設定] (Setup) >[ディスク割り当て](Disk Allocation)
- Preferences: [設定] (Setup) >[初期設定](Preferences)
- Peripherals: [設定] (Setup) >[ペリフェラル](Peripherals)

編集コントロール

編集機能 1 スイッチ（基本的な編集コマンド）

編集機能 1 スイッチを押すと、以下のコマンドが表示されます。

ページ 1

- Cut: [編集](Edit)>[カット](Cut)
- Copy: [編集](Edit)>[コピー](Copy)
- Paste: [編集](Edit)>[ペースト](Paste)
- Clear: [編集](Edit)>[消去](Clear)
- TCE To TLSel: [編集](Edit)>[タイムラインに合わせて編集を変更](TCE Edit to Timeline Selection)

ページ 2

- CutSP AllAut: [編集](Edit)>[特殊カット](Cut Special)>[すべてのオートメーション](All Automation)
- CopySP AllAut: [編集](Edit)>[特殊コピー](Copy Special)>[すべてのオートメーション](All Automation)
- CutSP PanAut: [編集](Edit)>[特殊カット](Cut Special)>[パンオートメーション](Pan Automation)
- CopySP PanAut: [編集](Edit)>[特殊コピー](Copy Special)>[パンオートメーション](Pan Automation)
- CutSP PI Aut: [編集](Edit)>[特殊カット](Cut Special)>[プラグインオートメーション](Plug-in Automation)
- CopySP PI Aut: [編集](Edit)>[特殊コピー](Copy Special)>[プラグインオートメーション](Plug-in Automation)

ページ 3

- PsteSP Merge: [編集](Edit)>[特殊ペースト](Paste Special)>[マージ](Merge)
- ClrSP AllAut: [編集](Edit)>[特殊クリア](Clear Special)>[すべてのオートメーション](All Automation)
- PsteSP RepFil: [編集](Edit)>[特殊ペースト](Paste Special)>[繰り返して選択範囲を埋める](Repeat to Fill Selection)
- ClrSP PanAut: [編集](Edit)>[特殊クリア](Clear Special)>[パンオートメーション](Pan Automation)
- PsteSP ToCurr: [編集](Edit)>[特殊ペースト](Paste Special)>[現在のオートメーションの種類へ](To Current Automation Type)
- ClrSP PI Aut: [編集](Edit)>[特殊クリア](Clear Special)>[プラグインオートメーション](Plug-in Automation)

編集機能 2 スイッチ

編集機能 2 スイッチを押すと、以下のコマンドが表示されます。

ページ 1

- Trim To Sel: [編集] (Edit) >[トリミング] (Trim) >[選択範囲] (To Selection)

- Cpture Region: [編集] (Edit) >[リージョンとしてキャプチャー](Capture Region)
- Seprte Region: [編集] (Edit) >[リージョンとして分割](Separate Region)
- Heal Seprtn: [編集] (Edit) >[リージョンの分割を戻す](Heal Separation)
- Consolidate: [編集] (Edit) >[統合](Consolidate Selection)
- Time Stamp: リージョンリスト (Audio Regions List)>[タイムスタンプ](Time Stamp Selected)

ページ 2

- SendTo Back: [リージョン](Region)>[背面に表示](Send to Back)
- SendTo Front: [リージョン](Region)>[前面に表示](Bring to Front)
- Group Region: [リージョン](Region)>[グループ](Group)
- Ungrp Region: [リージョン](Region)>[グループ解除](Ungroup)
- Ungrp All: [リージョン](Region)>[すべてのグループ解除](Ungroup All)
- Regrp Region: [リージョン](Region)>[再グループ](Regroup)

編集機能 3 スイッチ

編集機能 3 スイッチを押すと、以下のコマンドが表示されます。

ページ 1

- Duplicate: [編集](Edit)>[複製](Duplicate)
- Repeat: [編集](Edit)>[繰り返し](Repeat)
- Shift: [編集](Edit)>[シフト](Shift)
- Insert Silnce: [編集](Edit)>[無音挿入](Insert Silence)
- Lock Region: [リージョン](Region)>[ロック/ロック解除](Lock/Unlock)
- Mute Region: [リージョン](Region)>[ミュート/ミュート解除](Mute/Unmute)

ページ 2

- Loop Region: [リージョン](Region)>[ループ](Loop Region)
- Unloop Region: [リージョン](Region)>[ループ解除](Unloop Region)
- ID/Rem SyncPT: [リージョン](Region)>[シンクポイントを削除](Identify/Remove Sync Point)
- Rename Rgns: [リージョン](Region)>[名前変更](Rename Regions)
- Quantz ToGrid: [リージョン](Region)>[グリッドにクオンタイズ](Quantize to Grid)
- RgnDrop: [リージョン・リスト](Region List)>[タイムライン配置順](Timeline Drop Order)>
[左から右へ](L to R)/[上から下へ](Top to Bottom)

編集モード・スイッチ

編集モード・スイッチは、Pro ools の編集モードを表示します。
- Shuffl: シャッフル・モード
- Spot: スポット・モード
- Slip: スリップ・モード
- Grid Rel: 相対グリッド・モード
- Grid Abs: 絶対グリッド・モード

編集ツール・スイッチ

編集ツール・スイッチを押すと、Pro Tools の編集ツールが表示されます。1 つのツールに複数の機能がある場合は、ソフトキーを繰り返して押して選択します。
- Zoom: 標準・ズーム / シングル・ズーム・ツール
- Trim: 標準トリマ / スクラブ・トリマ /TCE トリマ・ツール
- Select: セレクタ・ツール
- Grabbr: タイム・グラバ / セパレーション・グラバ / オブジェクト・グラバ・ツール
- Scrub: スクラバ・ツール
- Pencil: 正方形、ランダム、フリーハンド、直線、三角形、アーク、S カーブ

トリマ、セレクタ、グラバのうち 2 つのボタンを押すと、スマート・ツールになります。

選択 /MIDI コントロール

バンク・セレクト・スイッチ

バンク・セレクト・スイッチ (Bank Sel) は、バンク選択セクションでの選択をソフトキーに反映させます。バンク・セレクト・スイッチをオンにすると、バンク選択セクションで操作しているミックス / 編集グループ、カスタム・グループ、トラックの種類、プラグインのページ番号がソフトキーに表示されます。

バンク選択セクションにはスイッチが 12 あるので、ソフトキー・セクションではソフトキーを 2 ページ (6 x 2) 使ってこれらを表示します。ソフトキー・セクションのバンク・セレクト・スイッチを繰り返し押すと、ソフトキーの表示が変わります。

ソフトキーに表示されているバンクを切り換えるには :

・ バンク・セレクト・スイッチ (Bank Sel) を繰り返し押してバンクを切り換えます。

メモリー・ロケーション・スイッチ

メモリー・ロケーション・スイッチ (Mem Loc) を押すと、メモリー・ロケーションの名前が 1 ページに 6 つずつ表示されます。ソフトキー・セクションのメモリー・ロケーション・スイッチを繰り返し押すと、ソフトキーの表示が変わります。前のページに戻るには、Shift キーを押さえながらメモリー・ロケーション・スイッチを押します。

MIDI スイッチ

MIDI スイッチを押すと、以下のコマンドが表示されます。

ページ 1

- Wait Note: [トランスポート・ウインドウ](Transport Window)>[ノート待ち](Wait for Note) ボタン
- Count Off: [トランスポート・ウインドウ](Transport Window)>[カウントオフ](Countoff) ボタン

- Merge Record: [トランスポート・ウインドウ](Transport Window)>[MIDI マージモード](MIDI Merge) ボタン
- Transpose: [イベント]（Event）>[MIDI]>[トランスポーズ]（Transpose）
- Veloc: [イベント]（Event）>[MIDI]>[ベロシティ変更]（Change Velocity）
- Click On/Off: [オプション](Options)>[クリック](Click)

ページ 2

- Change Tempo: [テンポ変更] ウインドウ
- Change Meter: [拍子変更] ウィンドウ
- Split Notes: [イベント]（Event）>[MIDI]>[ノート選択 / 分割](Split Notes)
- Quantz: [イベント]（Event）>[MIDI]>[グリッド / グルーブクオンタイズ](Grid/Groove Quantize)
- Input Quantz: [イベント]（Event）>[MIDI]>[入力時クオンタイズ](Input Quantize)

ページ 3

- Write PTProp: [トラック](Track)>[MIDI リアルタイムプロパティ書き込み](Write MIDI Real Time Properties)
- Remove DpNote: [イベント]（Event）>[重複ノート削除](Remove Duplicate Notes)

ユーザー・スイッチ

ユーザー・スイッチを使うと、よく使用するコマンドやモードを割り当てたソフトキーのカスタム・セット（6 x 4 ページ）が作成できます。操作は、4 ページのどこにでも割り当てられます。

ユーザー・ソフトキー・セットに操作を割り当てるには：

1 ソフトキー・セクションのユーザー・スイッチを押して、操作を割り当てるページ（ページ 1、2、3、4）を表示します。

2 ソフトキーを押して、割り当てる操作が記載されたページを表示します。

3 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、割り当てる操作のソフトキーを押します。

ユーザー・ページのユーザー・ソフトキーに操作が割り当てられます。

ユーザー・ソフトキー・セットの操作を削除するには：

1 ソフトキー・セクションのユーザー・スイッチを押して、操作を削除するページを表示します。

2 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、操作を割り当てたソフトキーを押します。

コンソール設定

メーター・スイッチ

メーター・スイッチ (ページ 1)

メーター・スイッチは、ソフトキーの 6 ページを使って D-Control のメーター設定を表示します。ソフトキー・セクションのメーター・スイッチ（Meter）を繰り返し押すと、ソフトキーの表示が変わります。

以下のメーター設定は、D-Control 本体のメーターにのみ適用され、Pro Tools の画面には適用されません。

SndMtr (Send Meters) チャンネル・ロータリー・エンコーダのインサート・メーターのオン / オフを行います。

InsMtr (Insert Meters) チャンネル・ロータリー・エンコーダのプラグイン・メーターのオン / オフを行います。

VCAMtr (VCA Meters) チャンネル・ロータリー・エンコーダの VCA スレーブのメーターのオン / オフを行います。

Meters チャンネル・メーターのプリ / ポスト・フェーダー・モードを切り替えます。

CtrMtr (Center Meters) メインユニットの 8 チャンネル・メーターにメイン・アウトプットのレベルを表示するかフォーカス・トラックのレベルを表示するかを決めます。

GrChan (Gain Reduction Channel Display) チャンネル・ストリップでダイナミクス・プラグインをフォーカスした際に、チャンネル・メーターにプラグインのゲイン・リダクションを表示します。

メーター・スイッチ (ページ 2)

RefLvl (Reference Level) リファレンス・レベルを変えてプログラム素材をモニターできるように、D-Control のメーター・ディスプレイを変更します。

GRPrio (Gain Reduction Priority) エンコーダ LED とチャンネル・メーターがダイナミクス・プラグインのゲイン・リダクションを表示するように設定されている場合は、多機能のコンプレッサー / リミッターまたはエクスパンダー / ゲート・プラグインを使用するとき、どちらの機能 ([CompLm] または [ExpGat]) を表示するか選択できます。

操作スイッチ

以下の操作スイッチは、D-Control 本体にのみ適用され、Pro Tools の画面には適用されません。D-Control の操作の初期設定は、Pro Tools アプリケーションの初期設定と共に保存されます。初期設定について詳しくは、40 ページの「D-Control の初期設定」をお読みください。

操作スイッチ (ページ 1)

BnkJus (Bank Justification) バンク位置の初期設定では、ノーマル・モードのときのチャンネル・バンクが、コントローラー上で左揃え、左中央揃え (メイン・ユニットの左側)、右中央揃え (メイン・ユニットの右側)、右揃えのいずれになるかを決めます。

Rotary (Rotary Encoder Velocity Mode) ロータリー・エンコーダつまみの反応の速さを決めます。固定モード（Fixed）では、固定の速さで反応します。ベロシティー・モードは、エンコーダの反応の速さを決めます。微調整モード（Fine）では、固定の速さで、細かく反応します。

LCFJst (Left Custom Fader Justification) 左側のカスタム・フェーダー・セクションで操作するカスタム・フェーダーが、メイン・ユニット上で左揃え、左中央揃え、右中央揃え、右揃えのいずれになるかを決めます。

RCFJst (Right Custom Fader Justification) 右側のカスタム・フェーダー・セクションで操作するカスタム・フェーダーが、メイン・ユニット上で左揃え、左中央揃え、右中央揃え、右揃えのいずれになるかを決めます。

LPIDef (Left Plug-in View Definition) 左カスタム・フェーダー・セクションのカスタム・フェーダー上のプラグイン・パラメータの表示方法（名前ビュー、拡張ビュー、フェーダー・ビュー）を決めます。

RPIDef (Right Plug-in View Definition) 右カスタム・フェーダー・セクションのカスタム・フェーダー上のプラグイン・パラメータの表示方法（名前ビュー、拡張ビュー、フェーダー・ビュー）を決めます。

操作スイッチ (ページ 2)

LCFPI (Left CF Bank Size for Plug-ins) 左カスタム・フェーダー・セクションのカスタム・フェーダー・プラグイン・モード用に割り当てるチャンネル数を決めます。

RCFPI (Right CF Bank Size for Plug-ins) 右カスタム・フェーダー・セクションのカスタム・フェーダー・プラグイン・モード用に割り当てるチャンネル数を決めます。

LCFGrp (Left CF Bank Size for Custom Groups and Mix/Edit Groups)

左カスタム・フェーダー・セクションのカスタム・グループ・モード用に割り当てるチャンネル数を決めます。

RCFGrp (Right CF Bank Size for Custom Groups and Mix/Edit Groups) 右カスタム・フェーダー・セクションのカスタム・グループ・モード用に割り当てるチャンネル数を決めます。

LCFTyp (Left CF Bank Size for Track Type) 左カスタム・フェーダー・セクションのカスタム・フェーダー・トラック・モード用に割り当てるチャンネル数を決めます。

RCFTyp (Right CF Bank Size for Track Type) 右カスタム・フェーダー・セクションのカスタム・フェーダー・トラック・モード用に割り当てるチャンネル数を決めます。

操作スイッチ (ページ 3)

PanBot (Pan on Lower Encoder) 上段のエンコーダにパン以外の操作が表示されているときも、各チャンネルの一番下のエンコーダにパンを表示するかどうかを決めます。

ステレオ・トラックでは、エンコーダにデフォルトで [L](左チャンネル) が表示されます。右チャンネル (R) に変えるには、セレクト・スイッチを押します。

Encod (Encoder Order) インサート、センド、パンを上から下に表示するか、下から上に表示するかを決めます。

ApTrgt (Target Track from Application) 画面上で選択したインサートまたはセンドのトラックを、D-Control メインユニットでフォーカスするかどうかを決めます。

Faders (Faders On/Off) ミックスを試聴する際に、フェーダーの動作を一時的に停止します。

ChanWn (Channel Window Display) エンコーダ・セレクト・スイッチを押して、D-Control でプラグインやセンド・パン・パラメータを表示したときに、Pro Tools のウインドウを開くかどうかを決めます。また、チャンネル・セレクト・スイッチ（ダイナミクス /EQ セクション）がマルチ・モノ・プラグインのチャンネル表示を変えるかどうかも決めます。

- この設定を [Yes] にすると、コントローラーの状態がプラグイン・センド・ウインドウの表示に反映されます。
- この設定を [No] にすると、コントローラーの状態がプラグイン・センド・ウインドウの表示に反映されません。

Select (Select Switch Latch Mode) セレクト・モードのチャンネル・セレクト・スイッチがラッチする（押したままの状態になる）かどうかを決めます。

操作スイッチ (ページ 4)

SoloFc (Focused Track Follows Solo) ソロにしたトラックが自動的にフォーカス・チャンネル・ストリップにフォーカスされるかどうかを決めます（これはセレクト・モードとフォーカス・モードで機能します）。

2KbPan (Two-Knob Panning) サラウンド・パナー・ウィンドウのフロントとリアのパン・コントロールをリンクし、サラウンド・フィールドでの左右の動きを簡単にします。

TchVal (Touch Display of Parameter Values) フェーダーやエンコーダに触れたときに、パラメータ値を表示するかどうかを決めます。[On]、[Off]、またはメイン・フェーダーのボリューム値の表示のみをオフにする [NoVol] が選択できます。

CFTrks (Custom Faders Display Hidden Tracks) Pro Tools で非表示になっているトラックをカスタム・フェーダー・モードで表示するかどうかを決めます。Pro Tools で非表示になっていてカスタム・フェーダーでは表示されているトラックは、選択や録音ができません。

Brdcst (Broadcast) XMON モニタリング・システムをブロードキャスト・モードにすると、AFL モードや PFL モードにしても XMON のコントロール・ルーム・インプットは変更されません。

Trk/Ed (Link Track and Edit Selection) [オプション](Options)>[トラック選択と編集範囲をリンク](Link Track and Edit Selection) のオン / オフを切り替えます。[トラック選択と編集範囲をリンク] がオンになっている場合、トラックのタイムライン内を選択すると、自動的に 1 つまたは連続したトラックが選択されます。

操作スイッチ (ページ 5)

Import PIMaps (Import Plug-in Maps) Pro Tools の [Choose a mapping file] ダイアログを開きます。

Export PIMaps (Export Plug-in Maps) Pro Tools の [Save Plug-in Mapping As] ダイアログを開きます。

SplFcs (Focus VCA Master When Spilled) VCA マスターのバイパス / ミュート・スイッチを押すことによって、そのスレーブ・トラックがカスタム・フェーダーに表示されたとき（「スピル」されたとき）、VCA マスター・トラックがフォーカス・チャンネル・ストリップにフォーカスされます。

FilBnk (Always Fill Channel Strips When Banking) ノーマル・モードでバンキングを行ったとき、表示されるチャンネル数を最大にする設定を切り替えます 。

FillCF (Always Fill Custom Faders When Banking) ノーマル・モードでバンキングを行ったとき、表示されるチャンネル数を最大にする設定を切り替えます 。

オートメーション・コントロール

[AutoMatch] スイッチ

[AutoMatch] スイッチは、オートメーション・モードが [Latch] または [Write] のときに [AutoMatch] コマンドをオンにします。

[Join] スイッチ

[Join] スイッチは、ラッチ・モードでオートメーション・パスが中断されたとき、すべてのチャンネルでオートメーション書き込みを手動で再開するのに使用します。

オートメーション・パスの途中でトランスポートを停止すると、オートメーションを記録していたすべてのコントロールの値が Join バッファにロードされます。

再生中に [Join] スイッチを押すと、Join バッファに保存されている値でオートメーションの記録が始まります。

Join バッファをクリアするには :

• Control+Start (Windows) または Command+Control (Mac) を押さえ、[Join] スイッチを押します。

[Auto Join] スイッチ

[AutoJoin] スイッチは、ラッチ・モードでトランスポートを停止したとき、オートメーション書き込みを自動で再開するのに使用します。

[Action] スイッチ

[Action] スイッチを押すと、以下のコマンドが表示されます :

[Action] スイッチ (ページ 1)

Prview (Preview) ProTools をプレビュー・モードにします。

Punch Prview (Punch Preview) パンチ・プレビュー・コマンドを実行します。

Prview Suspnd (Preview Suspend) プレビュー・モードを一時停止します。

Captre (Capture) キャプチャー・コマンドを実行します。

Punch Captre (Punch Capture) パンチ・キャプチャー・コマンドを実行します。

これらのコマンドについて詳しくは、133 ページの「オートメーションをプレビューする」と 133 ページの「オートメーションのキャプチャーと再現」をお読みください。

[Action] スイッチ (ページ 2)

Wrt To Start (Write To Start) オートメーション・パスを再生しながら、挿入位置から選択範囲またはトラックの最初まで現在のオートメーション値を書き込みます。

Wrt To Punch (Write To Punch Point) 現在のオートメーション値をオートメーションの書き込みが始まった位置まで書き込みます。

Wrt To All (Write to All) オートメーション・パスを再生しながら、選択範囲またはトラックの全体に現在のオートメーション値を書き込みます。

Wrt To End (Write to End) オートメーション・パスを再生しながら、挿入位置から選択範囲またはトラックの最後まで現在のオートメーション値を書き込みます。

Wrt To Next (Write to Next Breakpoint) オートメーション・パスを再生しながら、現在のオートメーション値を挿入位置から次のブレークポイントまで書き込みます。

Snap Back 書き込みまたはラッチ・モードになっているすべてのトラックについて現在のオートメーション・パスを終了させ、オートメーション値を瞬時に以前の値に戻します。再生中は、[AutoMatch] の設定を適用せずにオートメーション書き込みを停止します。

[Action] スイッチ (ページ 3)

Wrt To Currnt (Write To Current Parameter) 表示されているパラメータに、現在のコントロールの値を記録します ([編集](Edit)>[オートメーション](Automation)>[表示中のパラメータのみライト](Write To Current))。

Wrt To All Ena (Write To All Enabled Parameters) すべてのオートメーション・パラメータに、現在のコントロールの値を記録します ([編集](Edit)>[オートメーション](Automation)>[有効にした全パラメータをライト](Write To All Enabled))。

Trm To Currnt (Trim To Current Parameter) 表示されているパラメータに、現在のトリムの値を記録します ([編集](Edit)>[オートメーション](Automation)>[表示中のパラメータのみトリム](Trim To Current))。

Trm To AllEna (Trim To All Enabled Parameters) すべてのオートメーション・パラメータに、現在のトリムの値を記録します ([編集](Edit)>[オートメーション](Automation)>[有効にした全パラメータをトリム](Trim To All Enabled))。

Gld To Currnt (Glide To Current Parameter) 表示されているパラメータに、オートメーション値を移行します ([編集](Edit)>[オートメーション](Automation)>[表示中のパラメータまでグライド](Glide To Current))。

Gld To AllEna (Glide To All Enabled Parameters) 記録可能となっているすべてのオートメーション・パラメータに、オートメーション値を移行します ([編集](Edit)>[オートメーション](Automation)>[有効にした全パラメータにグライド](Glide To All Enabled))。

[Action] スイッチ (ページ 4)

Copy To Send [センドへコピー](Copy To Send) ダイアログを開いて、選択したトラックの各センドにトラックのコントロール値をコピーできるようにします ([編集](Edit)>[オートメーション](Automation)>[センドへコピー](Copy To Send))。

Thin Auto (Thin Automation) [オートメーション間引き](Thin Automation) コマンドを実行します ([編集](Edit)>[オートメーション間引き](Thin))

Colesc VCAAtm (Coalesce VCA Automation) [トラック]（Track）>[VCA マスター・オートメーションを結合]（Coalesce VCA Master Automation）コマンドを実行します。

Colesc TrmAtm (Coalesce Trim Automation) [トラック]（Track）>[トリム・オートメーションを結合]（Coalesce Trim Automation）コマンドを実行します。

Clear TrmAtm (Clear Trim Automation) [トラック]（Track）>[トリム・オートメーションをクリア]（Clear Trim Automation）コマンドを実行します。

Suspend TrmAtm (Suspend Trim Automation) トリム・オートメーションを一時的に停止します。

モード・スイッチ

モード・スイッチを押すと、以下のモードが表示されます：

AWrtTo Start (Auto Write to Start on Stop) オートメーション・パスの後にトランスポートが停止した際に、挿入位置から選択範囲またはトラックの最初まで現在のオートメーション値を書き込みます。

デフォルトでは、[Automatic Write to Start On Stop] モードは単一のオートメーション・パスにのみオンにされています。オートメーション・パスの後、モードをオンのままにしておくときは、Start+Alt (Windows) または Control+Option (Mac) を押さえて [AWrtTo Start] スイッチを押します。

AWrtTo Punch (Auto Write to Punch Point on Stop) 現在のオートメーション値をオートメーションの書き込みが始まった位置まで書き込みます。

デフォルトでは、[Automatic Write to Punch Point on Stop] モードは単一のオートメーション・パスにのみオンにされています。オートメーション・パスの後モードをオンのままにしておくときは、Alt (Windows) または Option (Mac) を押さえて [AWrtTo Punch] スイッチを押します。

AWrtTo All (Auto Write to All on Stop) オートメーション・パスの後にトランスポートが停止した際に、選択範囲またはトラックの全体に現在のオートメーション値を書き込みます。

デフォルトでは、[Automatic Write to All on Stop] モードは単一のオートメーション・パスにのみオンにされています。オートメーション・パスの後、モードをオンのままにしておくときは、Start+Alt (Windows) または Control+Option (Mac) を押さえて [AWrtTo All] スイッチを押します。

AWrtTo End (Auto Write to End on Stop) オートメーション・パスの後にトランスポートが停止した際に、挿入位置から選択範囲またはトラックの最後まで現在のオートメーション値を書き込みます。

デフォルトでは、[Automatic Write to End on Stop] モードは単一のオートメーション・パスにのみオンにされています。オートメーション・パスの後、モードをオンのままにしておくときは、Start+Alt (Windows) または Control+Option (Mac) を押さえて [AWrtTo End] スイッチを押します。

AWrtTo Next (Auto Write to Next Breakpoint on Stop) オートメーション・パスの後にトランスポートが停止した際に、現在のオートメーション値を挿入位置から次のブレークポイントまで書き込みます。

点灯している [AWrtTo Next] スイッチを押してオフにするまでこの設定は有効です。

設定スイッチ

設定スイッチを押すと、以下のモードが表示されます：

設定スイッチ (ページ 1)

Match Time オートメーション・パスが停止したときに、オートメーション値が以前の値に戻る [AutoMatch] 時間を決めます。

Glide Time オプションの D-Control サラウンド・パナーでオートメーションを行なうときに、サラウンド・パンが 2 点間を移動するのにかかる [AutoGlide] 時間を決めます。

LchStp (Allow Latch Prime in Stop) [停止時のラッチプライムを許可] 設定を切り替えます 。

PlgAut (Plug-In Controls Default to Auto-Enabled) プラグインをトラックへ追加したときにプラグイン・コントロールを自動的にオンにする設定を切り替えます。

AutCls (Coalesce when Removing Slaves from VCA Group) VCA にコントロールされたグループからスレーブ・トラックを削除したときに、オートメーションが自動的に結合される設定を切り替えます。

TrmCols (Coalesce Trim Automation) トリム・オートメーションがいつ結合されるかを決める設定（各パス後、トリムモード終了時、手動）を切り替えます。

設定スイッチ (ページ 2)

MmtTch (Latching Behavior for Switched Controls in Touch) タッチ・モードでのスイッチ・コントロールの作用を決める設定を切り替えます。

StdVCA (Standard VCA Logic for Group Attributes) VCA がグループにアサインされたときグループのリンクをオフにする設定を切り替えます。

WrtWrn (Suppress Automation メWrite To モ Warnings [Write To Start/End/All] コマンドを実行した後にダイアログを表示しない設定を切り替えます。

PanLnk (Use Absolute Pan Linking) グループされたトラックのパン・コントロールの作用を決める設定を切り替えます。

SndTrm (Include Sends in Trim Mode) メイン・ボリュームと共にセンド・フェーダーがトリム・モードになるかどうかを決める設定を切り替えます。

オーディオ・ファイル・スイッチ

[最近のセッションを開く] コマンド 1

セッションが開いていないときは、オーディオ・ファイル・スイッチを押すとディスプレイのページ 1 とページ 2 に最近使用した Pro Tools のセッションの名前（10）が表示されます。

セッションが開いているときは、オーディオ・ファイル・スイッチを押すとディスプレイのページ 3 とページ 4 に最近使用した Pro Tools のセッションの名前（10）が表示されます。

最近のセッションを開くには :

1 ソフト・キー・セクションのオーディオ・ファイル・スイッチを何度か押してセッションの名前をソフト・キーに表示します。

2 セッション名が表示されたソフトキーを押します。

インポート・コマンドとエクスポート・コマンド

オーディオ・ファイル・スイッチを押すと、データのインポートとエクスポートを行うコマンドが表示されます。

オーディオ・ファイル・スイッチ (ページ 1)

- Import Audio: [ファイル]（File）>[インポート]（Import）>[オーディオ]（Audio）
- Import MIDI: [ファイル]（File）>[インポート]（Import）>[MIDI]
- Import SesDat: [ファイル]（File）>[インポート]（Import）>[セッションデータ]（Session Data）
- Import RgnGrp: [ファイル]（File）>[インポート]（Import）>[リージョングループ]（Region Groups）
- Import Video: [ファイル]（File）>[インポート]（Import）>[ビデオ]（Video）

オーディオ・ファイル・スイッチ (ページ 2)

- Export Region: リージョン・リスト・メニュー >[リージョンをファイルとしてエクスポート]（Export Regions as Files）
- Export MIDI: [ファイル]（File）>[エクスポート]（Export ）>[MIDI]
- Export OMFAAF: [ファイル]（File）>[選択されたトラックを OMF/AAF としてエクスポート]（Export Selected Tracks as OMF/AAF）
- Export Text: [ファイル]（File）>[エクスポート]（Export）>[セッション情報をテキストとして]（Session Info as Text）

表示 / 非表示スイッチ

表示 / 非表示スイッチを押すと、トラックリスト表示 / 非表示メニューが表示されます :

表示 / 非表示スイッチ (ページ 1)

- Show All: すべてのトラックを表示
- Hide All: すべてのトラックを非表示
- Show Selctd: 選択されたトラックのみ表示
- Hide Selctd: 選択されたトラックのみ非表示
- Show Inactv: 非アクティブ・トラックのみを表示
- Hide Inactv: 非アクティブ・トラックのみ非表示

表示 / 非表示スイッチ (ページ 2)

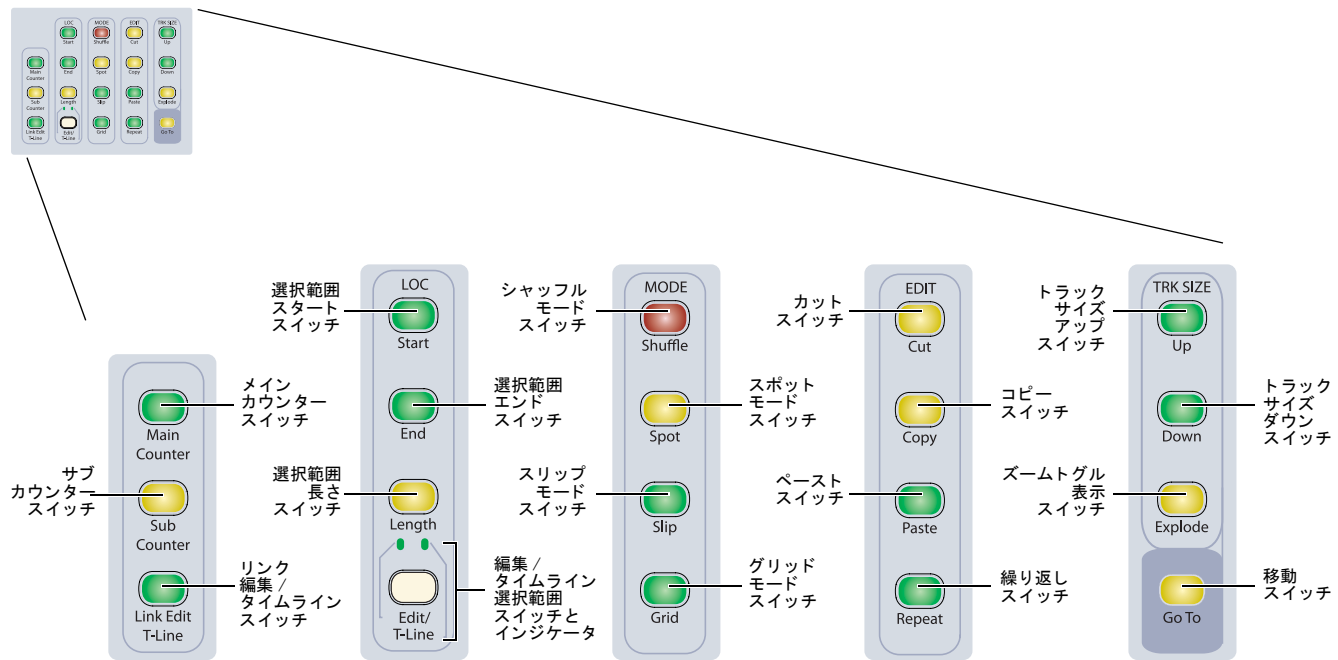
- Show Audio: オーディオ・トラックのみ表示
- Hide Audio: オーディオ・トラックのみ非表示
- Show Aux: Aux インプットのみ表示
- Hide Aux: Aux インプットのみ非表示
- Show MIDI: MIDI トラックのみ表示
- Hide MIDI: MIDI トラックのみ非表示

表示 / 非表示スイッチ (ページ 3)

- Show Instmt: インストゥルメント・トラックのみ表示
- Hide Instmt: インストゥルメント・トラックのみ非表示
- Show VCA: VCA マスター・トラックのみ表示
- Hide VCA: VCA マスター・トラックのみ非表示

Shift を押しながらソフトキーを押すと、複数の表示 / 非表示カテゴリが選択できます。

その他のコントロール・セクション

その他のコントロール・セクションでは、Pro Tools の基本的な編集 / 表示機能を操作します。

D-Control その他のコントロール・セクション（拡大図）

メイン / サブ・カウンター・スイッチ

メイン / サブ・カウンター・スイッチは、各カウンターの表示モード（小節：拍、分：秒、タイムコード、フィート + フレーム、サンプル）を切り替えます。

編集位置とタイムライン位置をリンク

このスイッチは、[編集位置とタイムライン位置をリンク] のオン / オフを切り替えます。リンクがオンのとき、スイッチが点灯します。

スタート / エンド / 長さスイッチ

選択範囲インジケータのスタート / エンド / 長さの値を選択します。新しい値を入力し、Return キーを押すと確定します。

編集位置 / タイムライン位置スイッチとインジケータ

選択範囲インジケータに表示する値と D-Control のトランスポート機能を、編集位置またはタイムライン位置にします。どちらの値が表示されているかは、スイッチの上のインジケータが示します。編集位置とタイムライン位置がリンクしているときは、同じ値になります。

編集モード

編集モード・スイッチを押すと、Pro Tools がその編集モードになります。選択した編集モードのスイッチが点灯します。

シャッフル・スイッチ Pro Tools をシャッフル・モードにします。

スポット・スイッチ Pro Tools をスポット・モードにします。

スリップ・スイッチ Pro Tools をスリップ・モードにします。

グリッド・スイッチ Pro Tools の絶対グリッド・モードと相対グリッド・モードを切り替えます。

シャッフル・ロック・モード

誤ってシャッフル・モードにしないためのモードです。

シャッフル・モードをロックアウトするには：

• シャッフル・モード以外の編集モードで、Control（Windows）または Command-（Mac）を押さえシャッフル・スイッチを押します。

シャッフル・モードのロックを解除するには：

• 画面上のロックされている [シャッフル]（Shuffle）ボタンを Control- クリック（Windows）または Command- クリック（Mac）します。

編集機能

編集機能スイッチは、以下の Pro Tools のコマンドを実行します。各スイッチは、そのコマンドが実行できるときに点灯します。

カット・スイッチ 選択範囲をカットします。

コピー・スイッチ 選択範囲をクリップボードにコピーします。

ペースト・スイッチ クリップボードの内容をペーストします。

繰り返しスイッチ クリップボードの内容を、指定した回数ペーストします

トラック・サイズ・スイッチ

トラック・サイズ・スイッチは、選択範囲または編集カーソルがあるトラックの高さを調整します。

ズームトグル・スイッチ

Pro Tools のズームトグルを実行し、[表示] 初期設定に従って、選択範囲にズームインします。

移動スイッチ

移動スイッチは、指定したトラックを、メインユニットのフォーカス・チャンネル・ストリップに反映します。

トラックを指定するには：

1 移動スイッチを押します。

2 トラック・ポジション番号を入力し、Enter キーを押します。

第 10 章 : モニター・セクションとメーター

モニター・ セクショ ンの操作

モニター・セクションでは、コントロールルーム・モニター、ヘッドフォン、キュー、トークバック、リッスンバックを操作します。D-Control のすべての入力と出力は、D-Control コンソール本体に接続した XMON を遠隔操作してモニターします。

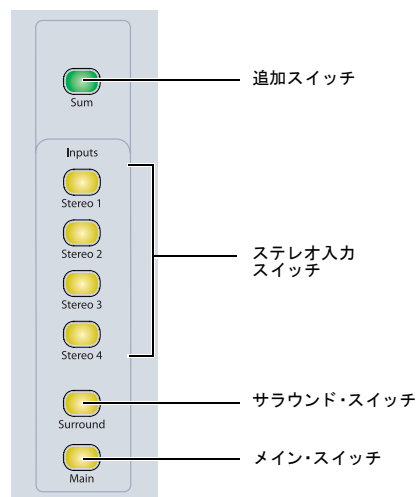
D-Control モニター・セクション

コントロールルーム・モニター・システム

コントロールルーム・モニター・システムは、6 つの入力源（2 つの 8 チャンネルサラウンドと 4 つのステレオ）と、選択可能な 3 つの出力（2 つの 8 チャンネルサラウンドと 1 つのステレオ）からなる 8 チャンネルのシステムです。

入力源は専用のスイッチで選択し、追加モードでは複数の入力源を同時にモニターできます。

コントロールルーム出力は専用のスイッチで選択し、減音機能で一時的にレベルを下げることもできます。

コントロールルーム入力源セレクタ

コントロールルーム入力源セレクタ

入力源スイッチ

コントロールルーム・モニター・システムには、6 つの入力源があります。

- メイン入力（8 チャンネル）
- サラウンド入力（8 チャンネル）
- ステレオ 1 入力（2 チャンネル）
- ステレオ 2 入力（2 チャンネル）
- ステレオ 3 入力（2 チャンネル）
- ステレオ 4 入力（2 チャンネル）

入力スイッチを押すと、その入力が選択され、スイッチが点灯します。

入力レベル・トリム・モード

各入力レベルは、基準レベルを変更するため、個別にトリムすることができます。トリム値の範囲は、0.5 dB 単位で、−20 dB から +10 dB までです。

入力レベルをトリムするには：

1 入力源セレクタ・スイッチを、スイッチが点滅するまで押し続けます。

2 メイン出力レベルのエンコーダつまみを回して、トリム値を調整します。モニター・セクションのディスプレイに、Trim という文字とトリム値（dB）が表示されます。

3 点滅している入力源セレクタ・スイッチを押すと、トリム・モードが解除されます。

追加スイッチ

コントロールルーム入力源スイッチは、EOR 式（ノンラッチ）となっており、通常はひとつの入力源しかモニターできません。

しかし、D-Control を追加モードにすると、複数の入力源をモニターすることができます。追加モードでは、複数の入力源スイッチをオンにすることができます。

追加モードでは、入力トリム値は適用されません。

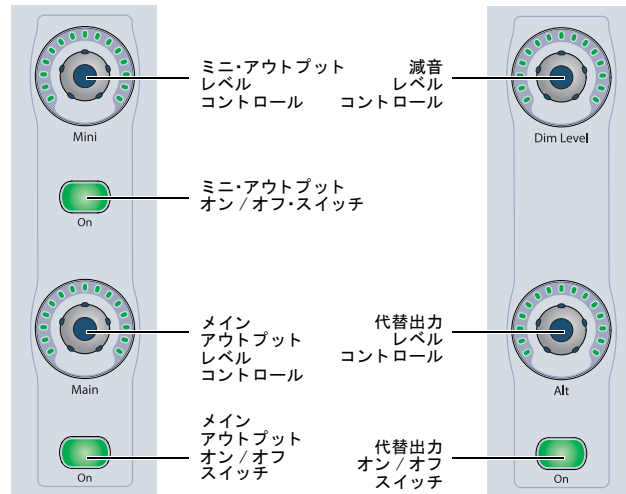
入力を追加モードにするには：

1 追加スイッチを押します。追加モードになり、スイッチが点灯します。

2 入力源スイッチを押して、オンとオフを切り替えます。追加モードでは、すべてのスイッチをオンにすることができます。

追加モードを解除するには：

- 追加スイッチをもう一度押します。追加モードにする前に選択されていた入力が、モニターの対象となります。

コントロールルーム出力コントロール

コントロールルーム出力コントロール

出力のオン / オフ・スイッチ

コントロールルーム・モニター・システムには、3 つの出力があります：

- メイン・コントロールルーム出力（8 チャンネル）
- 代替コントロールルーム出力（8 チャンネル）
- ミニ・コントロールルーム出力（2 チャンネル）

出力はひとつだけしか選択できません。出力のオン / オフ・スイッチは EOR 式（ノンラッチ）で、どれかひとつだけを選択します。出力を選択すると、モニター・セクション・ディスプレイに、その名前とゲイン値（dB）が表示されます。

出力レベル・コントロール

コントロールルーム出力には、それぞれ出力レベルを操作するタッチセンシティブ・ロータリー・エンコーダがあります。エンコーダつまみを操作すると、モニター・セクション・ディスプレイに、その出力名とレベル（dB）が表示されます。ゲインの範囲は、1 dB 単位で、最小レベル –INF から最大レベル +10 dB までです。

出力レベル・トリム・モード

各出力レベルは、リファレンス・レベルを変更するため、個別にトリムすることができます。トリム値の範囲は、0.5 dB 単位で、–20 dB から +10 dB までです。

出力レベルをトリムするには：

1 出力のオン / オフ・スイッチを、スイッチが点滅するまで押し続けます。

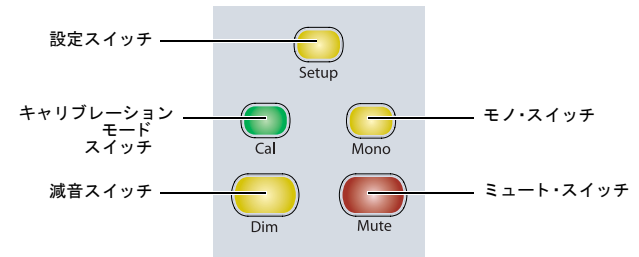
2 エンコーダつまみを回して、トリム値を調整します。モニター・ディスプレイに、Trim という文字とトリム値（dB）が表示されます。

3 点滅しているオン / オフ・スイッチを押すと、トリム・モードが解除されます。

減音レベル・コントロール

モニター・セクションの一番下にある減音スイッチを押したときに、レベルを下げる量を調整します。レベルを下げる範囲は、1 dB 単位で、–30 dB から 0 dB です。

減音エンコーダつまみを操作すると、モニター・セクション・ディスプレイに Dim という文字とゲインを下げる量が dB 単位で表示されます。

モニター出力モード・コントロール

モニター出力モード・コントロール

設定スイッチ

この機能は現時点では D-Control に実装されていません。

キャリブレーション・モード・スイッチ

キャリブレーション・モード・スイッチを押すと、モニター・セクション・ディスプレイに表示されるコントロールルームの出力を、*ゲイン*（dB）から*音圧レベル*（dB SPL）に変更できます。出力の SPL 値が表示されているとき、スイッチが点灯します。

出力レベルを dB SPL で表示するには、まず各出力のキャリブレーションを行わなければなりません。この SPL キャリブレーションには、ピンクノイズ（またはそれに代わる基準信号）と、個々のコントロールルーム・スピーカーの出力を測る音圧レベル計測器が必要です。

コントロールルーム出力のキャリブレーションを行うには：

1 基準信号をメイン・コントロールルーム出力に送り、Pro Tools の出力レベルがスタジオのリファレンス・レベル（例：–18 dBFS）になるようにします。

2 信号が中央になるよう（各コントロールルーム・スピーカーのレベルが等しくなるよう）パンを調整します。

3 各チャンネルをトリム・モードにし、音圧レベル計測器を使って、各スピーカーのバランスを調整します。111 ページの「出力トリム・モード」参照。

4 中央のスピーカーをソロにし、メイン・コントロールルーム出力レベル・エンコーダを回して、音圧レベル計測器のレベルが目標のリファレンス・レベル（例：85 dB）になるよう調整します。出力トリム・モードを使うと、出力レベルの微調整ができます。109 ページの「出力レベル・トリム・モード」参照。

5 キャリブレーション・モード・スイッチを、点滅するまで押します。

6 メイン・コントロールルーム出力レベル・エンコーダを回し、モニター・セクション・ディスプレイにリファレンス・レベルが表示されるよう調整します。

7 点滅しているキャリブレーション・モード・スイッチを押します。

8 代替出力とミニ出力についても、手順 4-7 を行います。

出力表示の dB と dB SPL を切り替えるには：

1 出力（メイン、代替、ミニ）を選択します。

2 以下のいずれかを行います。

- 出力を dB SPL で表示するには、キャリブレーション・モード・スイッチを押して点灯させます。

または

- 出力を dB で表示するには、キャリブレーション・モード・スイッチを押して消灯します。

モノ・スイッチ

モノ・スイッチを押すと、左右の信号が混合され（サラウンド・チャンネルを除く）、位相とバランスの関係を確認できます。出力がモノになると、スイッチが点灯します。

モノ・トリム・モード

モノ出力は、他の出力と比較して、トリム（基準レベルを調整）できます。トリム値の範囲は、0.5 dB 単位で、–12 dB から 0 dB までです。

モノ出力をトリムするには：

1 モノ・スイッチを、点滅するまで押します。

2 代替出力のエンコーダつまみを回して、モノ・トリム値を調整します。モニター・ディスプレイに、Trim という文字とトリム値（dB）が表示されます。

3 点滅しているモノ・スイッチを押すと、トリム・モードが解除されます。

減音スイッチ

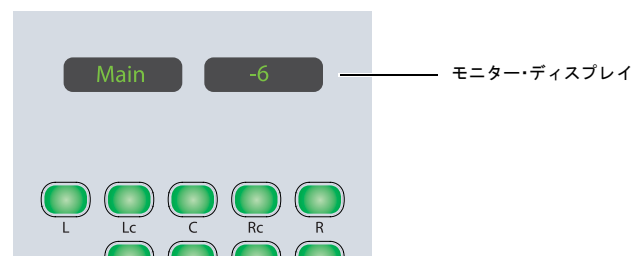
減音機能は、コントロールルーム出力のゲインを引き下げます。この機能は、3 つの出力すべてに適用されます。減音スイッチは、減音機能のオンとオフを行い、オンのとき点灯します。

ゲインを引き下げる量は、コントロールルーム出力セクション右上の減音レベル・コントロールで行います。

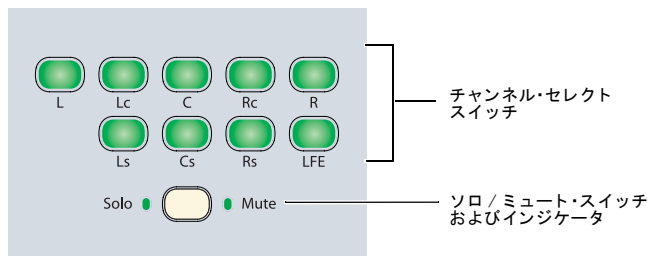
ミュート・スイッチ

ミュート・スイッチは、コントロールルーム出力すべてのミュートを行います。ミュートは、3 つの出力すべてに適用されます。出力がミュートされると、スイッチが点灯します。

XMON インターフェースのフロントパネルのミュート・スイッチを使用したときは、D-Control のミュート・スイッチでミュートを解除します。（XMON のフロントパネルでミュートを解除することはできません）。

モニター・ディスプレイ

モニター・セクション・ディスプレイ

モニター・セクションのロータリー・エンコーダつまみを操作すると、この LED ディスプレイにその名前と値が表示されます。

出力チャンネル・セレクト・コントロール

出力チャンネル・セレクト・コントロール

チャンネル・ セレクト・ スイッチ

チャンネル・セレクト・スイッチは、コントロールルーム出力の各チャンネルのソロまたはミュートのオン / オフを行います。チャンネル・セレクト・スイッチの機能は、ソロ / ミュート・スイッチのモードによって決まります。

- ソロ・モードでは、チャンネル・セレクト・スイッチを押すと、その出力チャンネルがソロになります。
- ミュート・モードでは、チャンネル・セレクト・スイッチを押すと、その出力チャンネルがミュートされます。

どちらのモードでも、チャンネル・セレクト・スイッチはラッチ式で、複数の出力を選択できます。チャンネルを選択すると、スイッチが点灯します。

チャンネル・セレクト・スイッチで以下のチャンネルを選択できます :

- L (左)
- Lc (左中央)
- C (中央)
- Rc (右中央)
- R (右)
- Ls (左サラウンド)
- Cs (中央サラウンド)
- Rs (右 サラウンド)
- LFE

これらは、Pro Tools のチャンネル構成すべてに対応しています。最大 8 チャンネル（7.1 サラウンド）が使用可能です。

出力トリム・モード

3 つのコントロールルーム出力（メイン、代替、ミニ）は、それぞれのコントロールルーム・スピーカーに合わせて、別々にトリムできます。トリム値は、出力別に保存されます。トリム値の範囲は、0.5 dB 単位で、–30 dB から +10 dB までです。

各出力の出力レベルをトリムするには :

1 トリムするコントロールルーム出力（メイン、代替、ミニ）を選択します。

2 トリムする出力チャンネルのチャンネル・セレクト・スイッチを、スイッチが点滅するまで押し続けます。

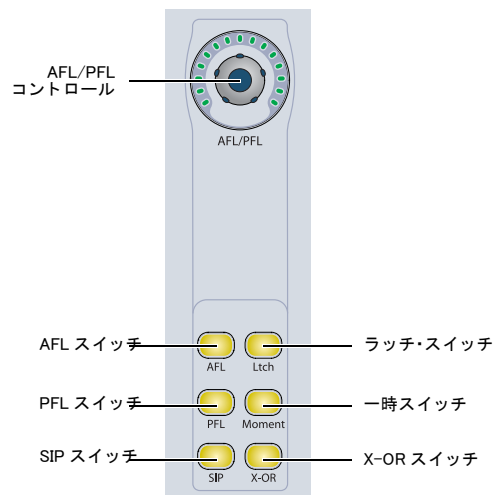
3 メイン出力のエンコーダつまみを回して、トリム値を調整します。モニター・ディスプレイに、Trim という文字とトリム値（dB）が表示されます。

4 点滅しているチャンネル・セレクト・スイッチを押すと、トリム・モードが解除されます。

5 他の出力（メイン、代替、ミニ）も、同じ手順でトリムできます。

ソロ / ミュート・ スイッチとインジケータ

ソロ / ミュート・スイッチは、チャンネル・セレクト・スイッチのモードを切り替えます。選択したモードのインジケータが点灯します。

ソロ・モード・コントロール

D- Control のモニター・セクションのソロ・モード・コントロール

ソロ・モードには、以下の 3 つがあります。SIP（Solo in Place）、AFL（After-Fader Listen）、PFL（Pre-Fader Listen）です。

• SIP モードでは、ソロになっていないトラックはすべてミュートされ、ソロになっているトラックだけがメイン・ミックスでモニターできます。XMON のコントロール・ルーム・インプットが変更されることはなく、メイン・コントロール・ルームでソロになっているチャンネルをモニターできます。

• AFL と PFL モードは、信号を別々のアウトプット・パスへ送り、モードごとにレベルを調整できます。D-Control がブロードキャスト・モード (112 ページの「AFL/PFL モニタリングのブロードキャスト・モード」参照) になっていないときは、XMON のコントロール・ルーム・インプットは AFL/PFL インプットをモニターします。これにより、メイン・コントロール・ルーム (ブロードキャスト・モードがオフ) の他に、ソロ専用のモニター・システム (ブロードキャスト・モードがオン) でもソロになっているチャンネルをモニターできます。

⚠ *AFL と PFL ソロ・ モード には、サラウンド・ミキサー・ プラグインが必要です。*

ソロ・モードを選択するには :

- D- Control のモニター・セクションの SIP、AFL、PFL スイッチを押してソロ・モードを選択します。

AFL と PFL のレベルの設定

AFL と PFL モードのレベルは、D-Control のモニター・セクションで個別に設定できます。

AFL と PFL のレベルは、ソロになっているチャンネルがないときでも調整できます。

AFL または PFL のレベルを設定するには：

1 D-Control のモニター・セクションの AFL または PFL スイッチを押します。

2 AFL/PFL ロータリー・エンコーダを回します。AFL/PFL のレベルがモニター・ディスプレイに表示されます。

AFL/PFL のレベルを初期設定に戻すには：

1 D-Control のモニター・セクションの AFL または PFL スイッチを押します。

2 Alt (Windows) または Option (Macintosh) を押しながら、AFL/PFL ロータリー・エンコーダに触れます。

AFL/PFL モニタリングのブロードキャスト・モード

D-Control のモニタリング・システムをブロードキャスト・モードにすると、AFL や PFL モードにしても XMON のコントロール・ルーム・インプットは変更されません。これにより、メイン・モニター・ミックスは変更せずにチャンネルをソロにすることができます。

次に [I/O 設定] ダイアログの AFL/PFL パス・セレクタを使って、個々のスピーカーまたはヘッドフォンに直接 AFL/PFL ソロ信号を送ることができます。

XMON のモニタリング・システムをブロードキャスト・モードにするには：

1 ソフトキー・セクションの [Operation] スイッチを押します。

2 [Broadcast] と表示されたソフトキーを押して [On] にします。

ブロードキャスト・モードでは、AFL や PFL モードのソロ・チャンネルは引き続き AFL/PFL パスに送られます。ただし、XMON はコントロール・ルーム・インプットを切り替えず、コントロール・ルーム・インプットはこのパスをモニターしません。

なお、ブロードキャスト・モードでも、SIP モードでトラックをソロにすると他のトラックがすべてミュートされることに変わりはありません。

ソロ・ラッチ・オプション

D-Control のモニター・セクションで 3 つのソロ・ラッチ・オプションが選択できます。このオプションは、3 つのソロ・モードすべて（SIP、AFL、PFL）に適用されます。

ラッチ このオプションを選択すると、ソロ・スイッチを押したチャンネルがすべてソロになります。

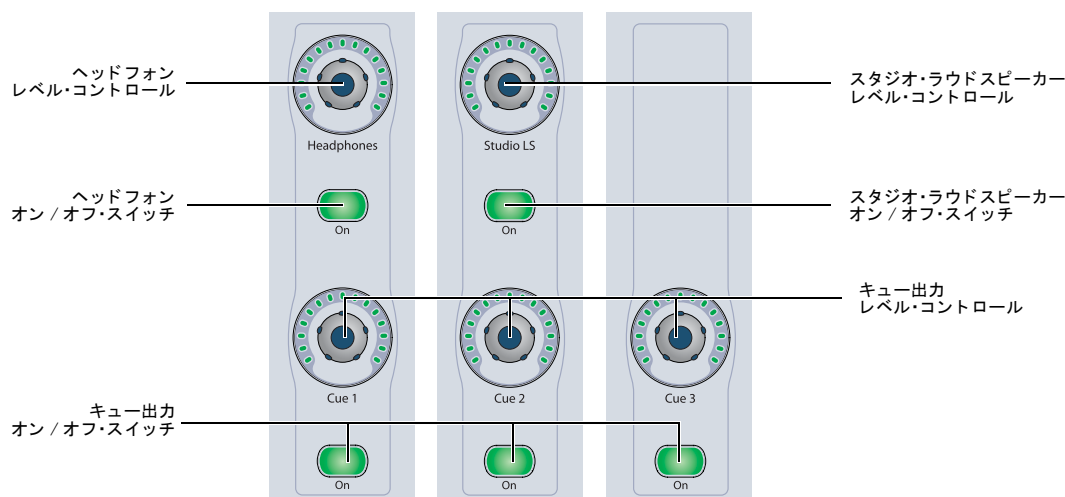
X-OR このオプションを選択すると、前に押したソロ・スイッチが解除されます。

X-OR モードで複数のトラックをソロにするときは、ソロ・スイッチを押したまま次のソロ・スイッチを押します。続けて押したソロ・スイッチがラッチします。

一時的 このオプションを選択すると、1 つまたは複数のトラックのソロ・スイッチを押している間だけそのトラックをソロにできます。ソロ・スイッチを放すと、ソロが解除されます。

ヘッドフォン / キュー・システム

ヘッドフォン / キュー・システムは、2 チャンネルで、4 つのステレオ入力と 5 つのステレオ出力があります。

ヘッドフォン / キュー出力コントロール

キュー／ヘッドフォン出力コントロール

ヘッドフォン / キュー出力のオン / オフ・スイッチ

ヘッドフォン / キュー・システムには 5 つの出力があります：

- キュー 1 （2 チャンネル）
- キュー 2 （2 チャンネル）
- キュー 3 （2 チャンネル）
- ヘッドフォン（2 チャンネル）
- スタジオ・ラウドスピーカー（2 チャンネル）

3 つのキュー出力、ヘッドフォン出力、スタジオ・ラウドスピーカー出力は、どのような組み合わせでも選択できます（すべてオン、すべてオフも可）。出力をオンにすると、スイッチが点灯します。

3 つのキュー出力には、個別にトークバック信号を加えることができます。

ヘッドフォン / キュー・レベル・コントロール

ヘッドフォン / キュー・システムの 5 つの出力には、それぞれの出力レベルを操作するタッチセンシティブ・ロータリー・エンコーダがあります。エンコーダつまみを操作すると、モニター・セクション・ディスプレイに、その出力名とレベル（dB）が表示されます。ゲインの範囲は、1 dB 単位で、最小レベル -INF から最大レベル +10 dB までです。

また、エンコーダつまみを操作すると、キュー入力セレクタに現在の入力とトークバックの有無が表示されます。このとき、表示されている出力に対して、入力とトークバックの有無を変更できます。これらの設定は、出力がオンになっていなくても、変更できます。

ヘッドフォン / キュー・トークバック減音機能

トークバックをアサインすると、ヘッドフォン / キュー各出力に、個別に減音機能を適用することができます。ゲインを引き下げる量は、このセクションで設定します。

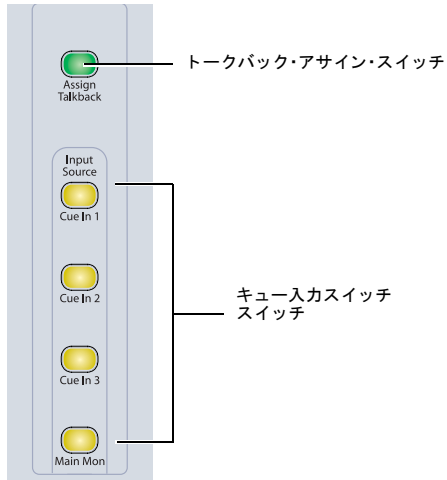
ヘッドフォン / キュー減音機能のゲイン引き下げ量を設定するには：

1 トークバック・アサイン・スイッチを、点滅するまで押します。

2 メイン出力のエンコーダつまみを回して、減音値を調整します。モニター・ディスプレイに、TB Dim という文字と減音量（dB）が表示されます。

3 点滅しているトークバック・アサイン・スイッチを押します。

4 他の出力（メイン、代替、ミニ）も、同じ手順でトリムできます。

キュー入力セレクタ

キュー入力セレクタ

キュー入力スイッチ

ヘッドフォン / キュー・モニター・システムには、4 つの入力があります：

- キュー 1 入力（2 チャンネル）
- キュー 2 入力（2 チャンネル）
- キュー 3 入力（2 チャンネル）
- メイン・モニター・インプット（2 チャンネル）

キュー入力スイッチで選択した入力（スイッチが点灯）が、該当出力に接続されます。

以下の表示に、入力と出力の可能な組み合わせを示します。（トークバックは、個別にアサインできます）。

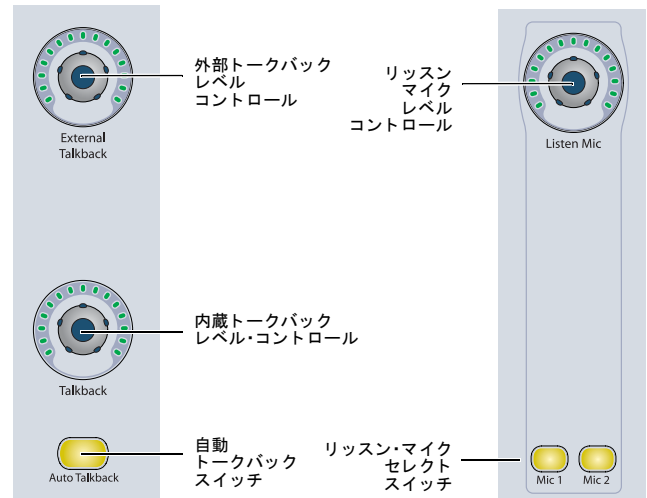
インプット	選択可能な出力
キュー 1	キュー 1、ヘッドフォン、スタジオ・ラウドスピーカー
キュー 2	キュー 2、ヘッドフォン、スタジオ・ラウドスピーカー
キュー 3	キュー 3、ヘッドフォン、スタジオ・ラウドスピーカー
メイン・モニター	キュー 1、キュー 2、キュー 3、ヘッドフォン、スタジオ・ラウドスピーカー

トークバック・アサイン・スイッチ

トークバック・アサイン・スイッチを押すと、ヘッドフォン / キュー出力にトークバック信号が加えられます。トークバックをオンにすると、スイッチが点灯します。

ヘッドフォン出力

ヘッドフォン出力のひとつは、D-Control メインユニットの前面右下にあります。その他 4 つのヘッドフォン出力が、XMON インターフェースにあります。

トークバック / リッスン・システム

トークバック／リッスン・コントロール

トークバック / リッスン・システムには、専用のつまみを備えた 2 つのトークバック・マイク入力と、共有のつまみを備えた 2 つのリッスン・マイク入力があります。

トークバック・コントロール

トークバック・システムには、2 つのトークバック・マイク入力（外部 1、内蔵 1）があり、それぞれの出力ボリュームをタッチセンシティブ・ロータリー・エンコーダで調整します。どちらかのエンコーダつまみを操作すると、モニター・セクション・ディスプレイに、その入力名とレベル（dB）が表示されます。レベルの範囲は、最小 –INF から最大 +30 dB です。

外部トークバック・レベル・コントロール

外部トークバック・マイクのボリュームを調整します。このエンコーダつまみを操作すると、モニター・セクション・ディスプレイに Ext TB という文字とレベル（dB）が表示されます。

トークバック・レベル・コントロール

トークバック・レベル・コントロールは、D-Control メインユニットのメータ・ブリッジにある内蔵マイクのボリュームを調整します。このエンコーダつまみを操作すると、モニター・セクション・ディスプレイに Int TB という文字とレベル（dB）が表示されます。

トークバック減音機能

トークバックが話中になると、コントロールルーム・セクションで設定したレベルに従って、自動的に減音機能がメイン出力に適用されます。減音レベルは、トークバックおよびコントロールルーム出力の両方に適用されます。トークバックが話中になると、モニター出力モードの減音スイッチが点灯します。

自動トークバック・スイッチ

自動トークバック・スイッチを押すと、Pro Tools のトランスポートが再生や録音を行っていないときに、トークバック・マイクとリッスン・マイクが自動的にオンになります。自動トークバックがオンのときは、自動トークバック・スイッチが点灯し、トークバック・スイッチが点滅します。

自動トークバック・モードのまま、一時的にトークバックのオン / オフを行うこともできます。

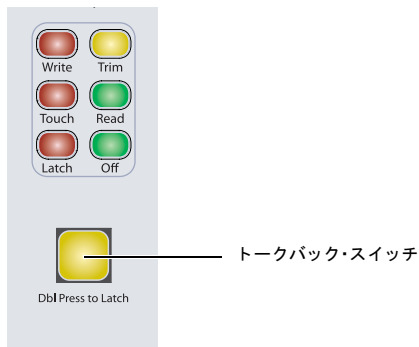
自動トークバック・モードで一時的にトークバックをオフにするには：

- 点滅しているトークバック・スイッチを押します。

自動トークバック・モードでトークバックを再びオンにするには

- トークバック・スイッチを 2 回押すと、再びスイッチが点滅します。

トークバック・スイッチ

メインユニットの各チャンネル・ストリップ・マスター・セクションの一番下にあるトークバック・スイッチは、同一の機能です。

トークバック・スイッチ

トークバック・スイッチは、一時的に押すか、ラッチして使用します。押しつづけると、その間だけ機能します。

短く 2 回押すと、ラッチした状態で点滅します。もう一度押すと、トークバックをオフにします。

リッスン・コントロール

リッスン・システムには、選択可能な 2 つのマイク入力があり、共有のタッチセンシティブ・ロータリー・エンコーダでレベルを調整します。

リッスン・マイク・レベル・コントロール

リッスン・マイク入力 Mic 1 または Mic 2 を選択し、そのボリュームを調整します。このエンコーダつまみを操作すると、モニター・セクション・ディスプレイに Lstn 1 または Lstn2 とそのレベル（dB）が表示されます。両方の入力がオンになっているときは、モニター・セクション・ディスプレイに両方の名前とレベルが表示されます。

どちらかひとつをオンにすると、個別にレベルを調整できます。両方をオンにすると、元のレベル差を維持したまま、両方のレベルを同時に調整できます。

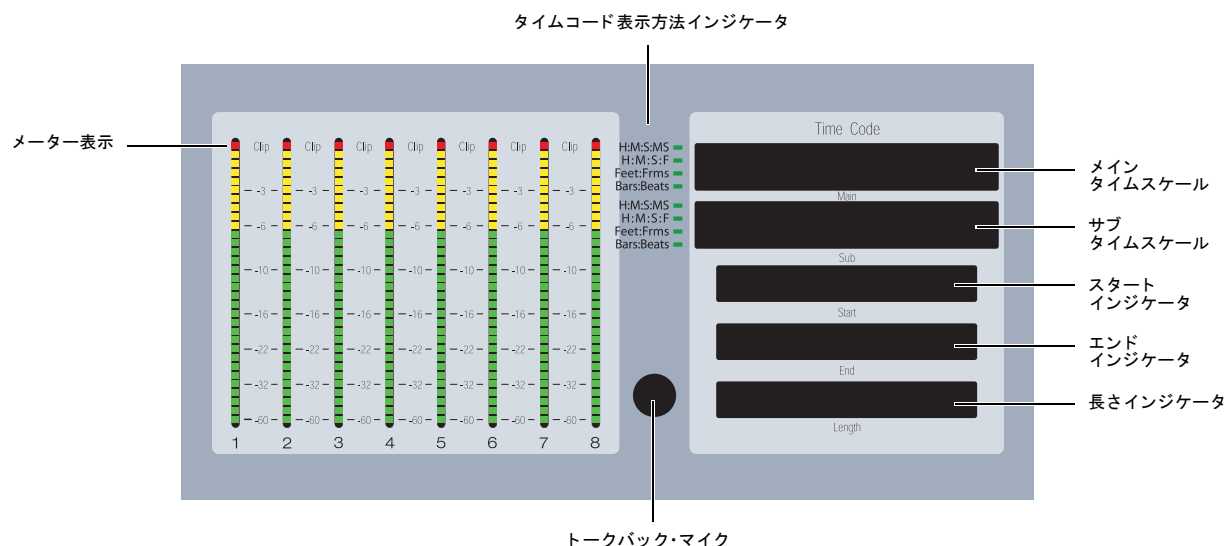
レベルの範囲は、最小 -INF から最大 +30 dB です。

リッスン・マイク・セレクト・スイッチ

外部リッスン・マイク用に、2 つのリッスン・マイク・セレクト・スイッチがあります。

- マイク 1
- マイク 2

これらの入力は、どちらかひとつ、または両方を、いつでもオンにできます。両方がオフのときも、次の使用に備えて、レベルを調整しておくことができます。

メーターとタイムコード・ディスプレイ(メインユニット)

メーターとタイムコード・ディスプレイ(メインユニット)

メーター

メインユニットのメーター・ブリッジには、D-Control メーター初期設定に従って出力レベルを表示する 8 つの 32 セグメント LED があります。一番上の LED は赤で、そのチャンネルのクリップを表します。

メーターの初期設定について詳しくは、43 ページの「メーター設定」をお読みください。

タイムスケールとロケーション・ディスプレイ

この 5 つのディスプレイは、Pro Tools のメイン / サブ・タイム・スケール、セクション・スタート / エンド / 長さと同じです。

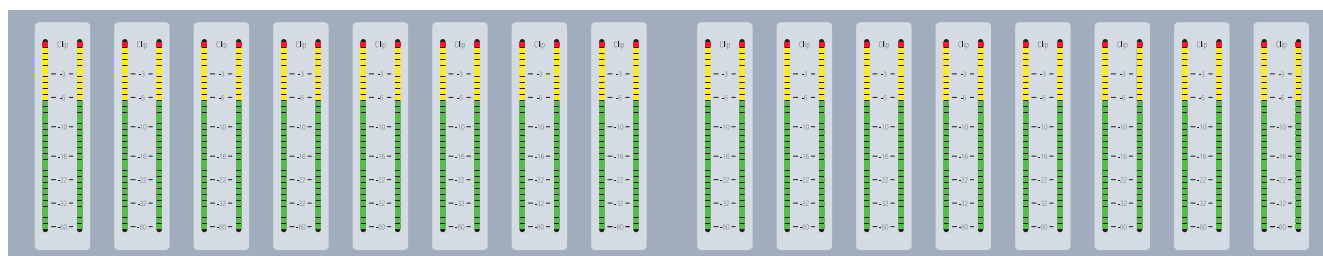
タイムコード表示方法インジケータ

タイムコード・ディスプレイの左側のインジケータが、メイン・タイムスケールとサブ・タイムスケールの表示方法を示します。表示方法は以下のとおりです:

- 時:分:秒:ミリ秒
- 時:分:秒:フレーム
- フィート+フレーム
- 小節|拍

トークバック・マイク

D-Control 内蔵のトークバック・マイクは、メーターとタイムスケール・ディスプレイの間にあります。

メーター・ ディスプレイ（ フェーダー・ モジュール）

メーター・ディスプレイ（フェーダー・モジュール）

各フェーダー・モジュールのメーター・ディスプレイには 32 セグメント二重 LED があり、メーターの初期設定に従ってプリ・フェーダーまたはポスト・フェーダーのレベルを表示します。カスタム・フェーダー・モードでは、プラグインの入出力レベルや、その他のパラメータの値を表示します。一番上の LED は赤で、クリップを表します。

さまざまなリファレンス・ レベルに D-Control のメーターを設定する

Pro Tools のリファレンス・レベル メーター設定では、リファレンス・レベルを変えてプログラム素材をモニターできるように、D-Control のメーター・ディスプレイを変更します。

0 dB 以外に設定されている場合、メーター・ブリッジでは、リファレンス・レベルを表す一定の位置で単一の LED が常に点灯しています。これにより、表示されているレベルとプログラム素材のピークを比較できます。

以下のリファレンス・レベルを設定することができます。

0 dB 素材を 0 dB(フルコード) のリファレンス・レベルと比較する、通常の設定です。

–14 dB このリファレンス・レベル設定では、黄色い LED が 1 つ、メーター・ブリッジの –14 dB の位置で点灯します。

–18 dB このリファレンス・レベル設定では、黄色い LED が 1 つ、メーター・ブリッジの –18 dB の位置で点灯します。

–20 dB このリファレンス・レベル設定では、黄色い LED が 1 つ、メーター・ブリッジの –20 dB の位置で点灯します。

B–20 dB ブロードキャスト・アプリケーション用の特別なリファレンス・レベルです。スレッショルドを上回ると LED が黄色に変わります。この設定では、黄色い LED が 1 つ、D-Control メーター・ブリッジの –20 dB の位置で点灯します。また、このモードではメーター LED の色が変化します。–20 以下〜 –13 dB は緑色、–12 dB 〜 0 dB 未満は黄色、0 dB では赤色に点灯します。

D-Control のメーター・リファレンス・レベルを設定するには：

1 ソフトキー・セクションのメーター・スイッチを押します。

2 [RefLvl] に対応するソフトキーを押し、メーターのリファレンス・レベル設定を順に切り替えます。

3 Meter Prefs 1 スイッチを押して終了します。

第 11 章：オペレーション・モードとコマンド

D-Control は、オペレーション・モードを切り替えることによって、様々な作業環境に対応することができます。

D-Control のオペレーション・モードは、*ノーマル・モード*と 4 つの*カスタム・フェーダー・モード*の 2 種類です。ここでは、各モードの概要とそれぞれのコマンドについて説明します。

ノーマル・モード

ノーマル・モードでは、Pro Tools のトラックがそのまま D-Control に表示されます。このモードでは、チャンネル・ストリップがセッションのトラックに対応し、チャンネル・ストリップのつまみやスイッチが Pro Tools の画面のつまみやボタンに対応します：

- チャンネルのフェーダーが、ボリュームを調整します。
- チャンネル・ディスプレイにトラック名が表示され、フェーダーを操作するとボリュームが表示されます。
- パン・スイッチを押すと、エンコーダにパンの値が表示されます（トラックを新規作成したときの状態）。
- インサート・スイッチを押すと、エンコーダにインサート名が表示されます。
- センド・スイッチを押すと、エンコーダにセンド名と値が表示されます。
- プリ・スイッチを押すと、エンコーダにプリの設定が表示されます。
- ダイナミクス・スイッチを押すと、トラックのダイナミクス・プラグインが順に表示されます。
- EQ スイッチを押すと、トラックの EQ プラグインが順に表示されます。

トラックの構成要素をアサインする

D-Control を一時的にアサイン・モードにすると、インプット、アウトプット、インサート、センドをトラックに直接アサインできます。

インプット、アウトプット、センド、インサートをアサインするには：

1 アサイン・スイッチを押して、アサイン・モードにします。

2 アサインするチャンネルのエンコーダつまみを回し、メニューの最初の階層を選択します。

3 エンコーダのセレクト・スイッチでメニューの下の階層へ、Bypass/Mute/Pre スイッチで上の階層へ移動します。

4 点滅しているエンコーダのセレクト・スイッチまたは点滅しているアサイン・スイッチを押して、アサインを確定します。

複数のインプット、アウトプット、センド、インサートをアサインするには：

1 アサイン・スイッチ（インプット、アウトプット、インサート、またはセンド）を押して、アサイン・モードにします。

2 エンコーダのつまみ、セレクト・スイッチ、Bypass/Mute/Pre スイッチを使って、それぞれのアサインを行います。

3 点滅しているアサイン・スイッチを押して、すべてのアサインを一度に確定します。

インプット、アウトプット、センド、インサートを取りのぞくには：

1 アサイン・スイッチ（インプット、アウトプット、インサート、またはセンド）を押して、アサイン・モードにします。

2 アサインを取り消すエンコーダの Bypass/Mute/Pre スイッチを何度か押して、メニューの最上階層を表示します。

3 何も表示されなくなるまで、エンコーダつまみを反時計回りに回します。

4 以下のいずれかを行います。

- 点滅しているエンコーダのセレクト・スイッチまたは点滅しているアサイン・スイッチを押して、アサインの取り消しを確定します。

または

- 点滅しているエスケープ・スイッチを押して、元のアサインに戻します。

複数のプラグイン・アウトプットでセッションのインプットをアサインする

アウトプットが複数あるプラグインを使用したセッションでは、プラグインの Aux アウトプットを別のオーディオおよび Aux インプット・トラックのインプットとして使用できます。これらは第 3 のインプットとして、トラックのインプット・メニューに*プラグイン*と表示されます。

D-Command でインプットをアサインする場合、この 3 つ目のインプット分類はメニューの最上階層に表示されます。

プラグインのアウトプットからインプットをアサインするには：

1 インプット・アサイン・スイッチを押します。

2 アサインするチャンネルのエンコーダつまみを回し、メニューの最上階層から*［プラグイン］*を選択します。

3 エンコーダのセレクト・スイッチを押して、各プラグインの階層まで下がります。

4 エンコーダつまみを回して、目的の Aux 出力のあるプラグインを選択します。

5 エンコーダのセレクト・スイッチを押して、プラグインの Aux 出力一覧の階層まで下がります。

6 以下のいずれかを行います。

- 点滅しているエンコーダのセレクト・スイッチまたは点滅しているインプット・アサイン・スイッチを押して、アサインを確定します。

または

- 点滅しているエスケープ・スイッチを押して、アサインを取り消します。

チャンネルから直接インサートとセンドをアサインする

アサイン・モードに入らずに、各チャンネルに直接インサートやセンドをアサインすることができます。

インサートやセンドを個別にアサインするには：

1 アサインするチャンネルでインサートまたはセンド・スイッチを押して、対象をエンコーダに表示します。

2 アサインするチャンネルのエンコーダで、セレクト・スイッチを押します。エンコーダがアサイン・モードであることを示す右矢印（“>? ?”）が、エンコーダ・ディスプレイに表示されます。

3 対応するエンコーダつまみを回して、メニューの最上階層の選択肢から選択します。

4 エンコーダのセレクト・スイッチでメニューの下の階層へ、Bypass/Mute/Pre スイッチで上の階層へ移動します。

5 以下のいずれかを行います。

- 点滅しているエンコーダのセレクト・スイッチを押して、アサインメントを確定します。

または

- 点滅しているエスケープ・スイッチを押して、アサインを取り消します。

以前にアサインしたインサートやセンドを変更するには：

1 アサインメントを変更するチャンネルでインサートまたはセンド・スイッチを押して、対象をエンコーダに表示します。

2 変更するインサートまたはセンドのエンコーダのセレクト・スイッチを押さえて、エンコーダがアサイン・モードであることを示す右矢印（“>”）を、エンコーダ・ディスプレイ内の目的のアサインメントの横に表示します。

3 以下のいずれかを行なって、別のインサートまたはセンドを選択します。

- 対応するエンコーダつまみを回して、メニューの現在の階層の選択肢から選択します。

または

- エンコーダのセレクト・スイッチでメニューの下の階層へ、Bypass/Mute/Pre スイッチで上の階層へ移動します。

4 エンコーダ・ディスプレイに新しいインサートまたはセンドが表示されたら、以下のいずれかを行います。

- 点滅しているエンコーダのセレクト・スイッチを押して、アサインメントを確定します。

または

- 点滅しているエスケープ・スイッチを押して、アサインを取り消します。

インサートやセンドを個別に削除するには：

1 アサインメントを削除するチャンネルでインサートまたはセンド・スイッチを押して、対象をエンコーダに表示します。

2 削除するインサートまたはセンドのエンコーダのセレクト・スイッチを押し続け、エンコーダがアサイン・モードであることを示す右矢印（“>”）を、エンコーダ・ディスプレイ内の目的のアサインメントの横に表示します。

3 エンコーダの Bypass/Mute/Pre スイッチを何度か押して、メニューの最上階層を表示します。

4 何も表示されなくなるまで、エンコーダつまみを反時計回りに回します。

5 以下のいずれかを行います。

- 点滅しているセレクト・スイッチを押して、削除を確定します。

または

- 点滅しているエスケープ・スイッチを押して、元のアサインに戻します。

構成要素の使用停止 / 使用開始を切り替える

D-Control を一時的に使用停止モードにすると、インプット、アウトプット、インサート、センドまたはトラック自体を使用停止できます。

インプット、アウトプット、センド、プラグインの使用停止 / 使用開始を切り替えるには：

1 チャンネルの最上階層に､使用停止 / 使用開始する対象が表示されていることを確認します。

2 使用停止スイッチを押して、使用停止モードに入ります。

3 Bypass/Mute/Pre スイッチを押して、対象の使用停止 / 使用開始を切り替えます。

4 点滅している使用停止スイッチを押すと、使用停止モードが解除されます。

トラックの使用停止 / 使用開始を切り替えるには：

1 使用停止スイッチのいずれかを押します。

2 チャンネル・ストリップのセレクト・スイッチを押して、使用停止 / 使用開始を切り替えます。

3 点滅している使用停止スイッチを押すと、使用停止モードが解除されます。

トラックを選択する

D-Control から、Pro Tools のトラックを選択することができます。セレクト・モードでは、セレクト・スイッチはラッチ式またはノンラッチ式のいずれかとなります。セレクト・スイッチのラッチの設定について詳しくは、41 ページの「セレクト・スイッチのラッチ・モード」をお読みください。

D-Control でトラックを選択するには：

1 セレクト / フォーカス・スイッチをセレクト・モードにします。

2 選択するトラックのチャンネル・セレクト・スイッチを押します。

連続したトラックを選択するには：

1 選択する範囲の最初のチャンネルのセレクト・スイッチを押します。

2 Shift を押しながら、選択する範囲の最後のチャンネルのセレクト・スイッチを押します。

最初のチャンネルと最後のチャンネルとその間にあるすべてのチャンネルが選択されます。

連続していないトラックを選択または選択解除するには：

- セレクト・スイッチがラッチ・モードのときは、続けて他のセレクト・スイッチを押します。

　または

- Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、選択するチャンネルのセレクト・スイッチを押します。

トラックを操作の対象にする

トラックをフォーカス・トラックにすると、D-Control メインユニットのフォーカス・チャンネル・ストリップで操作できるようになります。すなわち、チャンネル・ストリップと同じ操作を、コンソールの中央で行うことができるようになります。トラックをフォーカスすると、最初の EQ プラグインとダイナミクス・プラグインが中央の EQ とダイナミクスのセクションにフォーカスされ、カスタム・フェーダー・プラグイン・モードが使用できるようになります。122 ページの「プラグインを操作の対象にする」参照。

D-Control でトラックを操作の対象にするには：

1 セレクト / フォーカス・スイッチをフォーカス・モードにします。

2 フォーカスするトラックのチャンネル・セレクト・スイッチを押します。

セレクト・モードのままトラックをフォーカス・チャンネル・ストリップにフォーカスするには：

- Start+Shift (Windows) または Control+Shift (Mac) を押さえ、フォーカスするトラックのセレクト・スイッチを押します。

Pro ools でトラックを操作の対象にするには：

1 アプリケーションからトラックをフォーカスする設定を、[Yes] にします。この設定について詳しくは、42 ページの「アプリケーションからトラックをフォーカスする」をお読みください。

2 Pro Tools の画面で、フォーカスするトラックのプラグイン、センド・ウインドウ、パン・ウインドウまたはマイク・プリをクリックします。

特定のトラック番号を操作の対象にするには：

1 以下のいずれかを行います。
  - D-Control の移動スイッチを押します。

  または

  - Pro Tools で、>[トラック]（Track）>[トラックへスクロール]（Scroll To Track Number）を選択します。

2 トラック・ポジション番号を入力し、Enter キーを押します。

トラック・フォーカスを 1 チャンネル単位でナッジするには：

- Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、バンク / ナッジ・セクションの [Nudge 1] スイッチを押します。

トラック・フォーカスを 8 チャンネル単位でナッジするには：

- Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、バンク / ナッジ・セクションの [Nudge 8] スイッチを押します。

スクラブ / シャトル・ホイールを使ってフォーカス・トラックをナッジするには：

1 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押さえ、左または右の [Nudge 1] スイッチを押します。

2 [Nudge 1] スイッチを押さえたままスクラブ / シャトル・ホイールを回します。

ソロのトラックをフォーカスする

ソロにしたトラックが自動的にフォーカスされるよう D-Control を設定するには：

1 [Operation] スイッチを何度か押して [SoloFc]（Focused Track Follows Solo）を表示します。

2 [SoloFc] のソフトキーを押して、[Yes] にします。

プラグインを操作の対象にする

D-Control でプラグインをフォーカス・プラグインにすると、チャンネル・ストリップのエンコーダとフェーダーで操作できます。プラグインをフォーカス・プラグインにして操作する方法はいくつかあります：プラグインがアサインされているチャンネルのエンコーダで操作する方法、フォーカス・チャンネル・ストリップのエンコーダで操作する方法、カスタム・フェーダー・セクションで操作する方法です。

ダイナミクス・プラグインと EQ プラグインについては、専用のダイナミクス /EQ セクションで各種パラメータを操作できます。

チャンネル・ストリップでプラグインを操作の対象にするには：

1 チャンネルのインサート・スイッチを押します。プラグインの名前が、チャンネルのエンコーダに表示されます。

2 操作の対象にするプラグインの名前の下にあるセレクト・スイッチを押します。プラグインのパラメータが、チャンネルのエンコーダに表示されます。

3 プラグインに複数のページがある場合は、ページアップ / ページダウン・スイッチが点灯します。ページアップ / ページダウン・スイッチを押すと、前後のページが表示されます。

プラグインをフォーカス・チャンネル・ストリップで操作するには：

1 プラグインがアサインされているトラックをフォーカス・トラックにし、フォーカス・チャンネル・ストリップに表示します。

2 チャンネルのインサート・スイッチを押します。プラグインの名前が、チャンネルのエンコーダに表示されます。

3 操作の対象にするプラグインの名前の下にあるセレクト・スイッチを押します。プラグインのパラメータが、フォーカス・チャンネル・ストリップのエンコーダに表示されます。

4 プラグインに複数のページがある場合は、ページアップ / ページダウン・スイッチが点灯します。ページアップ / ページダウン・スイッチを押すと、前後のページが表示されます。

ダイナミクス /EQ セクションでプラグインを操作の対象にするには：

1 プラグインがアサインされているチャンネルのセレクト・スイッチを押して、そのチャンネルをフォーカス・チャンネル・ストリップにします。最初のダイナミクス /EQ プラグインが、それぞれのセクションで自動的に操作の対象となります。

2 ダイナミクス・セクションまたは EQ セクションのサイクル・スイッチを押すと、そのチャンネルにアサインされているダイナミクス・プラグインまたは EQ プラグインが順に操作の対象となります （No Insert を選択することもできます）。

カスタム・フェーダー・セクションのプラグインを操作の対象にするには：

1 プラグインがアサインされているチャンネルのセレクト・スイッチを押して、そのチャンネルをフォーカス・チャンネル・ストリップにします。ダイナミクス・プラグインまたは EQ プラグインではない最初のプラグインが、自動的に操作の対象となり、カスタム・フェーダー・ディスプレイにその名前が表示されます。

2 カスタム・フェーダー・セクションのバンク / サイクル・スイッチを押すと、フォーカス・チャンネルにアサインされているプラグインが順に表示されます （No Insert を選択することもできます）。

カスタム・フェーダー・ディスプレイに名前が表示されたプラグインは、カスタム・フェーダー・プラグイン・モードで操作できます。(129 ページの「プラグイン・モード」参照。)

オートメーション・セーフ・モード

オートメーション・セーフ・スイッチを押すと、各エンコーダの Bypass/Mute/Pre スイッチとチャンネル・セレクト・スイッチがオートメーション・セーフ・スイッチになります。このモードでは、プラグインまたはセンドの Bypass/Mute/Pre スイッチを押すと、そのパラメータが上書きされないよう保護されます。チャンネル・セレクト・スイッチを押すと、そのトラックのすべてのパラメータが保護されます。

オートメーション・セーフ・モードでは、オートメーション・セーフ・スイッチが点灯します。このモードでは、保護されているインサートまたはセンドの Bypass/Mute/Pre スイッチが点灯し、保護されているチャンネルのチャンネル・セレクト・スイッチが点灯します。

オートメーション・セーフ・モードのオンとオフを切り替えるには：

1 オートメーション・セーフ・スイッチを押します。

2 オートメーション・セーフ・モードを切り替えたいトラックのチャンネル・セレクト・スイッチを押します。

3 オートメーション・セーフ・モードを切り替えたいプラグインまたはセンドの Bypass/Mute/Pre スイッチを押します。

4 もう一度オートメーション・セーフ・スイッチを押すと、オートメーション・セーフ・モードが解除されます。

プラグインをバイパスする

エンコーダにプラグインの名前が表示されているときは (Inserts 最上階層)、Bypass/Mute/Pre (B/M/P) スイッチでプラグインをバイパスできます。インサートまたはプラグインをバイパスすると、B/M/P スイッチが点灯します。

プラグインをバイパスするには :

1 チャンネルのインサート・スイッチを押して、エンコーダにインサートの名前を表示します。

2 バイパスするプラグインの B/M/P スイッチを押します。バイパスすると、B/M/P スイッチが点灯します。

プラグインの使用開始 / 使用停止を切り替える

エンコーダにプラグインの名前が表示されているときは (Inserts 最上階層)、使用停止モードに入らずに使用停止にすることができます。

プラグインの使用停止 / 使用開始を切り替えるには :

1 チャンネル・ストリップのインサート・スイッチを押して、そのチャンネルのエンコーダ上のプラグイン名を表示します。

2 使用停止/使用開始を切り替えるプラグインのインサート位置が表示されていない場合は、アサインするチャンネルのページアップまたはページダウンのスイッチを押して、目的の位置を表示します。

3 Control+Start キー (Windows) または Control+Command キー (Macintosh) を押したまま、プラグインのエンコーダのセレクト・スイッチを押します。

センドをミュートする

B/M/P スイッチのモードを切り替えると、センドをミュートできます。

センドをミュートするには :

1 トラックのセンド・スイッチを押して、エンコーダにセンドの名前を表示します。

2 スイッチ・モード・スイッチを押して、ミュート・モードにします。

3 ミュートするセンドの B/M/P スイッチを押します。センドをミュートすると、Mute LED が赤く点灯します。

センドのプリ・フェーダー / ポスト・フェーダーの設定

B/M/P スイッチのモードを切り替えると、センドのプリ・フェーダー / ポスト・フェーダーを設定できます。

センドのプリ・フェーダー / ポスト・フェーダーを切り替えるには :

1 トラックのセンド・スイッチを押して、エンコーダにセンドの名前を表示します。

2 スイッチ・モード・スイッチを押して、プリ・モードにします。

3 切り替えるセンドの B/M/P スイッチを押します。センドをプリ・フェーダーに設定すると、Pre LED が緑に点灯します。

フリップ・モード

ノーマル・モードのチャンネルでは、エンコーダとフェーダーの機能を入れ替えるフリップ・モードが適用できます。

フリップ・モードでは、ロータリー・エンコーダとフェーダーの機能が入れ替わります。エンコーダのセレクト・スイッチがチャンネルのセレクト・スイッチと、エンコーダの Bypass/Mute/Pre スイッチがチャンネルのミュート・スイッチと、エンコーダ・ディスプレイがチャンネル・ディスプレイと入れ替わります。

フリップ・モードにすると、フリップ・スイッチが点灯し、フリップしたエンコーダのディスプレイが黄色になります。

ロータリー・エンコーダの操作をフェーダーに移すには :

- 操作を移すエンコーダの段のフリップ・スイッチを押します。

フリップ・モードを解除するには :

- 点灯しているフリップ・スイッチを押します。

フロップ・モード

フロップ・モードは、フリップ・モードの変形で、2 段に配置されているロータリー・エンコーダを入れ替えて、手元で操作しやすくします。

ロータリー・エンコーダの 2 つの段を入れ替えるには :

- Start (Windows) または Control (Macintosh) を押しながら、コントロールを移すエンコーダーの段のフリップ・スイッチを押します。各段のフリップ・スイッチが点灯し、どのコントロールが移されるかを示します。

移された (フロップ・モードになった) コントロールは、エンコーダ・ディスプレイに黄色の文字で表示されます。

フロップ・モードを解除して元の位置に戻すには :

- 点灯しているフリップ・スイッチのどちらかを押します。

フリップ・モードでインサートとセンドをアサインする

コントロールがフェーダーにフリップされている場合でも、インサートとセンドを直接エンコーダにアサインすることができます。

エンコーダのコントロールがフェーダーにフリップされている場合、チャンネルのセレクト・スイッチがエンコーダのセレクト・スイッチの代わりとなり、チャンネルのミュート・スイッチは Bypass/Mute/Pre スイッチ、フェーダーはエンコーダつまみの代わりとなります。

フリップしたエンコーダに各インサートやセンドをアサインするには：

1 アサインするチャンネルでインサートまたはセンド・スイッチを押して、対象をチャンネルに表示します。フリップしたエンコーダの機能が、選択したチャンネルで操作できるようになります。

2 インサートまたはセンドをアサインするチャンネルで、セレクト・スイッチを押さえます。チャンネルがアサイン・モードであることを示す右矢印（">? ?"）が、チャンネル・ディスプレイに表示されます。

3 フェーダーを動かして、メニューの最上階層の選択肢から選択します。

4 チャンネルのセレクト・スイッチでメニューの下の階層へ、ミュート・スイッチで上の階層へ移動します。

5 以下のいずれかを行います。

- 点滅しているチャンネルのセレクト・スイッチを押して、アサインメントを確定します。

または

- 点滅しているエスケープ・スイッチを押して、アサインを取り消します。

フリップしたエンコーダで、以前にアサインしたインサートやセンドを変更するには：

1 アサインメントを変更するチャンネルでインサートまたはセンド・スイッチを押して、対象をチャンネルに表示します。

2 変更するフリップしたインサートまたはセンドのチャンネルのセレクト・スイッチを押さえ、チャンネルがアサイン・モードであることを示す右矢印（">"）を、チャンネル・ディスプレイ内の目的のアサインメントの横に表示します。

3 以下のいずれかを行なって、別のインサートまたはセンドを選択します。

- フェーダーを動かして、メニューの現在の階層の選択肢から選択します。

または

- チャンネルのセレクト・スイッチでメニューの下の階層へ、ミュート・スイッチで上の階層へ移動します。

4 チャンネル・ディスプレイに新しいインサートまたはセンドが表示されたら、以下のいずれかを行います。

- 点滅しているチャンネルのセレクト・スイッチを押して、アサインメントを確定します。

または

- 点滅しているエスケープ・スイッチを押して、アサインを取り消します。

フリップしたエンコーダで各インサートやセンドを削除するには：

1 アサインメントを削除するチャンネルでインサートまたはセンド・スイッチを押して、対象をチャンネルに表示します。

2 削除するフリップしたインサートまたはセンドのチャンネルのセレクト・スイッチを押さえ、チャンネルがアサイン・モードであることを示す右矢印（">"）を、チャンネル・ディスプレイ内の目的のアサインメントの横に表示します。

3 エンコーダの Bypass/Mute/Pre スイッチを何度か押して、メニューの最上階層を表示します。

4 何も表示されなくなるまで、フェーダーを動かします。

5 以下のいずれかを行います。

- チャンネルの点滅しているセレクト・スイッチを押して、削除を確定します。

または

- 点滅しているエスケープ・スイッチを押して、元のアサインに戻します。

インライン・コンソール・モード

インライン・コンソール・モードでは、インプット・チャンネルとそのモニター・チャンネルを D-Control 上の 1 つのチャンネル・ストリップで操作することができます。

入力信号（Digidesign PRE など）は、Aux インプット・トラックに入力し、さらにオーディオ・トラックにルーティングして録音とモニターを行ないます。D-Control のインライン・モードでは、これらのトラックを 1 つのチャンネル・ストリップで操作します。すなわち、PRE と Aux インプットのレベルはチャンネル・ストリップのエンコーダで操作し、録音レベルは同じチャンネル・ストリップのフェーダーで操作します。

Aux インプット・トラックとオーディオ・トラックを D-Control の 1 つのチャンネル・ストリップで操作するには：

1 Digidesign PRE（オプション）その他のオーディオ・ソースを Aux インプット・トラックにアサインします。

2 その Aux インプット・トラックのアウトプットをオーディオ・トラックにアサインします。

3 D-Control で、そのオーディオ・チャンネルのチャンネル・ストリップ・モード・コントロールのインプット・スイッチを押します。

4 オーディオ・チャンネルのエンコーダの一番下の列のエンコーダ・セレクト・スイッチを押し、エンコーダのつまみを回して Aux インプット・トラックを選択します。

5 セレクト・スイッチを押して、選択を確定します。

PRE と Aux インプットのコントロールが、以下のとおりオーディオ・チャンネルのロータリー・エンコーダに表示されます。

- エンコーダ 1 つまみ / スイッチ：PRE ファンタム電源
- エンコーダ 2 つまみ / スイッチ：PRE 極性
- エンコーダ 3 つまみ / スイッチ：PRE インピーダンス / パッド
- エンコーダ 4 つまみ / スイッチ：PRE ソース / インサート
- エンコーダ 5 つまみ / スイッチ：PRE ゲイン /HPF
- エンコーダ 6 つまみ / スイッチ：Aux ゲイン /Aux ミュート

6 （任意）表示 / 非表示ソフトキーを使って Aux インプット・チャンネルを非表示にします。

7 エンコーダ 5 を使って PRE のゲインを調整します。

8 エンコーダ 6（一番下のエンコーダ）を使って Aux インプット・レベルを調整することにより、インプット・ゲインの微調整を行ないます。

9 チャンネル・ストリップ・モード・コントロールのセンド・スイッチを押して、キュー・ミックスやエフェクト・センドの設定を行ないます。

10 オーディオ・チャンネル・フェーダーでモニター・レベルを調整します。

インライン・モードのとき、非表示の Aux インプット・チャンネルを表示するには：

- Control (Windows) または Command (Macintosh) とエンコーダ 6 のセレクト・スイッチを押します。

Aux インプット・チャンネルがフォーカス・チャンネル・ストリップにフォーカスされます。

カスタム・フェーダー・モード

カスタム・フェーダー機能を使用すると、通常のチャンネル・ストリップとは別に、カスタマイズしたトラック・グループ、Pro Tools のミックス / 編集グループ、特定の種類のトラック、プラグインを操作できます。カスタム・フェーダー・モードは D-Control 独自の機能で、Pro Tools の画面には表示されません。

D-Control 上のカスタム・フェーダー・チャンネルは、その他のチャンネルから完全に切り離されます。カスタム・フェーダー・チャンネル以外のすべてのトラックは、通常通り機能します。

カスタム・フェーダー・チャンネルは、基本的には既存のトラックの複製ですが、作業環境に合わせてコントロールを自由に配置できます。カスタム・フェーダー・チャンネルで行った操作は、元のチャンネルに反映されます。

チャンネルがカスタム・フェーダー・モードになると、フェーダーの左側にある青色の CF インジケータが点灯します。

カスタム・フェーダー・モードは、Pro Tools セッションに保存されます。カスタム・フェーダー・モードを使用した状態でセッションを保存して閉じると、次に開くときは、同じモードで開きます。

デュアル・カスタム・フェーダー・バンク

D-Control のメイン・ユニットの左右にあるカスタム・フェーダー・コントロール・セクションで、カスタム・フェーダーの 2 つのバンク (左側のカスタム・フェーダーと右側のカスタム・フェーダー) を別々に操作できます。

それぞれのカスタム・フェーダー・バンクは、バンク選択セクションから操作できます。ソフトキーには、グループ、トラック、またはプラグインについての情報が表示されます。バンク選択セクションで操作の対象となっているカスタム・フェーダー・バンクは、カスタム・フェーダー・ディスプレイに黄色の文字で表示されます。

カスタム・フェーダー・モード の概要

カスタム・フェーダー・モードは、下記のとおり 4 つあり、追って詳しく説明します。

カスタム・グループ・モード Pro Tools のミックス / 編集グループとは別に、D-Control 上に 48 のカスタム・グループを作成し、呼び出すことができます。

ミックス / 編集グループ・モード Pro Tools のミックスまたはミックス / 編集グループを呼び出し、カスタム・フェーダー・チャンネル・ストリップに表示します。このモードで、ミックスまたはミックス / 編集グループの削除もできます。

トラック・モード カスタム・フェーダー・チャンネル・ストリップに、特定の種類の全トラックを表示します。トラックの種類には、オーディオ・トラック、AUX インプット・トラック、MIDI トラック、インストゥルメント・トラック、マスター・フェーダー・トラック、VCA マスター・トラック、および非表示トラックがあります。

プラグイン・モード 2 つのカスタム・フェーダー・チャンネル・バンクで、異なる 2 つのプラグインを操作対象にします。プラグイン・モードでは、プラグインのヘッダ・コントロール（バイパス、比較、セーフ）も、チャンネル・ストリップのミュート・スイッチで操作できます。

その他、以下の 2 つのモードが、カスタム・フェーダー・モードと共に使用できます。

カスタム・フェーダー・フリップ・モード カスタム・フェーダー・チャンネル・ストリップのエンコーダとフェーダーの機能を入れ替えます。

カスタム・フェーダー・マップ・モード トラック毎に、カスタム・フェーダー・チャンネル・ストリップの個々のエンコーダ機能をフェーダーにアサインできます。

カスタム・フェーダー

カスタム・フェーダー最大バンク・サイズを設定する

各カスタム・フェーダー・モードの 2 つのカスタム・フェーダー・バンクのサイズを個別に設定できます。41 ページの「カスタム・フェーダー最大バンク・サイズ」参照。

カスタム・フェーダー位置を設定する

コントロール・サーフェス上のカスタム・フェーダー・バンクの配置を設定できます。42 ページの「カスタム・フェーダー・バンク位置」参照。

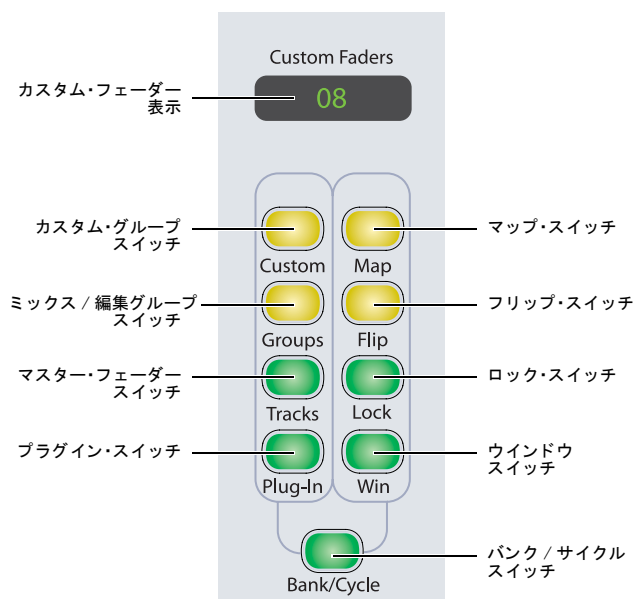
カスタム・フェーダーに非表示のトラックを表示する

カスタム・フェーダーに非表示のトラックを表示することができます。42 ページの「カスタム・フェーダーに非表示のトラックを表示する」参照。

カスタム・フェーダー・コントロール

カスタム・フェーダー・モードになると、カスタム・フェーダー・セクションのカスタム・スイッチ、グループ・スイッチ、マスター・スイッチ、プラグイン・スイッチのいずれかが点灯します。

マップ・スイッチとフリップ・スイッチは、カスタム・フェーダー・モード（マスター・フェーダー・モード）でのみ機能し、単独では機能しません。

ロック・スイッチとウインドウ・スイッチは、カスタム・フェーダー・モードでも単独でも機能します。65 ページの「ロック・スイッチ」をお読みください。

カスタム・フェーダー・コントロール

カスタム・グループ・モード

カスタム・グループ・モードでは、任意のトラック(複数)を、カスタム・フェーダー・チャンネルの 2 つのバンクのどちらかに並べることができます。1 セッションあたり、48 のカスタム・グループを作成できます。

カスタム・グループは、Pro Tools のミックス / 編集グループに属さないトラックを、一時的にグループ化するときに使用します。カスタム・グループには、同じトラックを追加することができるため、フリップ・モードやマップ・モードを使って、ひとつのトラックの各種パラメータを複数のフェーダーで操作するような設定も可能です。

カスタム・グループは、Pro Tools のミックス / 編集グループとは別に、D-Control 本体に作成されます。D-Control のカスタム・グループは、Pro Tools の画面には反映されません。カスタム・グループは、Pro Tools セッション・ファイルに保存され、他の D-Control 対応システムでも使えます。

カスタム・グループを表示する

カスタム・グループは、バンク選択セクションの 4 つのバンク（各 12 ボタン、1-12、13-24、25-36、37-48）から呼び出すことができます。

また、ソフトキー・セクションのバンク選択スイッチを繰り返し押して、ソフトキー・セクション (6 ページ) から表示したり呼び出すこともできます。

カスタム・グループを新規作成するには：

1 カスタム・フェーダー・セクションの左右どちらかのカスタム・グループ・スイッチを押します。カスタム・フェーダー・モードになったカスタム・フェーダー・バンクでは、スイッチが点灯します。

2 Shift キーを押しながらこのカスタム・フェーダー・セクションのバンク / サイクル・スイッチを押して、新しいカスタム・グループをアサインするバンク選択セクションのページ（1-12、13-24、25-36、37-48）に移動します。

3 バンク選択セクションで、新しいカスタム・グループをアサインするバンク選択スイッチ (1-12) を押します。選択したスイッチが点灯します。

4 バンク選択セクションのバンク設定スイッチを押します。設定モードになると、バンク設定スイッチが点滅します。

5 以下のいずれかを行います。

- カスタム・グループに追加する各ソース・チャンネルのセレクト・スイッチを押します。
- 複数のフェーダーに同じトラックをアサインするときは、Shift キーを押しながら、点灯しているセレクト・スイッチを押します。
- カスタム・グループからトラックを削除するときは、カスタム・フェーダー・チャンネルのセレクト・スイッチを押します。

トラックは、カスタム・フェーダー・チャンネルの右側から、選択した順番に追加されます。

6 点滅しているバンク設定スイッチを押すと、設定が完了します。

バンク・セレクト・マトリックスからカスタム・グループを呼び出すには：

1 カスタム・フェーダー・セクションの左右どちらかのカスタム・グループ・スイッチを押します。カスタム・フェーダー・モードになったカスタム・フェーダー・バンクでは、スイッチが点灯します。

2 Shift キーを押しながらこのカスタム・フェーダー・セクションのバンク / サイクル・スイッチを押して、呼び出すカスタム・グループのバンク選択セクションのページ（1-12、13-24、25-36、37-48）に移動します。

3 呼び出すカスタム・グループのバンク選択スイッチ（1–12）を押します。

バンク選択スイッチは、前回使用されたモード（カスタム・グループまたはミックス / 編集グループ）を記憶しています。前回使用したのがカスタム・グループ・モードであれば、バンク選択スイッチを押すだけで、カスタム・グループを呼び出すことができます。この場合は、カスタム・グループ・スイッチを押す必要なありません。

カスタム・フェーダーのロータリー・エンコーダからカスタム・グループを呼び出すには：

1 カスタム・フェーダーのロータリー・エンコーダのディスプレイに使用可能なグループが表示されるまで、どちらかのカスタム・フェーダー・セクションのカスタム・スイッチを押さえます。

2 エンコーダのセレクト・スイッチを押して、カスタム・フェーダーに表示したいグループを選択します。

カスタム・グループに名前をつけるには：

1 名前をつけるカスタム・グループを呼び出します。

2 バンク選択セクションのバンク設定スイッチを 2 回押します。

3 カスタム・グループの名前を入力し、OK をクリックします。

カスタム・グループにチャンネルを追加するには：

1 編集するカスタム・グループを呼び出します。

2 バンク選択セクションのバンク設定スイッチを押します。バンク設定スイッチが点滅し、カスタム・グループ編集モードであることを示します。

3 新しいチャンネルの挿入位置の右にあるカスタム・フェーダー・チャンネル・ストリップのセレクト・スイッチを押します。

4 カスタム・グループに追加する各ソース・チャンネルのセレクト・スイッチを押します。

5 バンク選択セクションで点滅しているバンク設定スイッチを押して終了します。

選択されているカスタム・フェーダー・チャンネル・ストリップの左側に新しいチャンネルが追加されます。

カスタム・グループからチャンネルを削除するには：

1 編集するカスタム・グループを呼び出します。

2 以下のいずれかを行います。

- カスタム・グループから削除する各ソース・チャンネルのセレクト・スイッチを押します。
- Control+Start (Windows) または Control+Command (Macintosh) を押しながら、削除するカスタム・フェーダー・チャンネルのセレクト・スイッチを押します。
- 初期化スイッチを押しながら、削除するカスタム・フェーダー・チャンネルのセレクト・スイッチを押します。

カスタム・グループを削除するには：

1 削除するカスタム・グループを呼び出します。

2 Start+Alt+Control キー (Windows) または Control+Option+Command キー (Macintosh) を押しながら、バンク選択セクションの該当スイッチを押します。

カスタム・グループ・モードを解除するには：

- 点灯しているカスタム・グループ・スイッチを押します。

ミックス / 編集グループ・モード

ミックス / 編集グループ・モードでは、カスタム・フェーダー・チャンネルの 2 つのバンクの一方で、Pro Tools のミックスおよびミックス / 編集グループの作成、表示、編集ができます。ミックス / 編集グループ・モードは、ミキシングやオートメーションを行うフェーダーを呼び出すのに便利です。

カスタム・フェーダー・チャンネルをミックス / 編集グループにするには：

- カスタム・フェーダー・セクションの左右どちらかのグループ・スイッチを押します。

スイッチが点灯し、グループ文字と名前がカスタム・フェーダー・ディスプレイに表示され、カスタム・フェーダー・チャンネルがグループの一員になります。

また、ソフトキー・セクションのバンク選択スイッチを繰り返し押して、ソフトキー・セクション (6 ページ) から表示したり呼び出すこともできます。

別のグループに変更するときは、バンク選択セクションの該当スイッチを押します。グループは、グループ文字の順に呼び出されます。

- バンク選択スイッチ 1 は、すべてのグループに対応します。
- バンク選択スイッチ 2–12 は、グループ a–k に対応します。
- Shift キーを押しながらバンク / サイクルを押すと、バンク選択スイッチ 2–12 は、グループ l–w に対応します。
- Shift キーを押しながらバンク / サイクルを 2 回押すと、バンク選択スイッチ 1–3 は、グループ x–z に対応します。

バンク選択スイッチは、前回使用されたモード（カスタム・グループまたはミックス / 編集グループ）を記憶しています。前回使用したのがミックス / 編集グループ・モードであれば、バンク選択スイッチを押すだけで、ミックス / 編集グループを呼び出すことができます。この場合は、ミックス / 編集グループ・スイッチを押す必要はありません。

ミックス / 編集グループ・モードのオン / オフを行うには：

- ミックス / 編集グループ・モードで、以下のいずれかを行います：
  - Start+Control キー (Windows) または Control+Command キー (Macintosh) を押しながら、バンク選択セクションの該当スイッチを押します。

・ カスタム・フェーダー・グループ・スイッチを、スイッチが点滅するまで押し、バンク選択セクションの該当スイッチを押します。点滅しているグループ・スイッチを押すと、設定が完了します。

グループをオフにすると、カスタム・フェーダー・ディスプレイの文字が反転します。

カスタム・フェーダーのロータリー・エンコーダからミックス / 編集グループを表示し、アクティブにするには :

1 カスタム・フェーダーのロータリー・エンコーダのディスプレイに使用可能なグループが表示されるまで、どちらかのカスタム・フェーダー・セクションのカスタム・スイッチを押さえます。

2 エンコーダのセレクト・スイッチを押して、カスタム・フェーダーに表示したいグループを選択します。

3 エンコーダの BMP スイッチを押して、グループをアクティブまたは非アクティブへ切り替えます。

ミックス / 編集グループを作成するには :

1 編集モードをセレクト・モードにします。

2 各トラックのセレクト・スイッチを押して、グループにするトラックを選択します。

3 グループ・スイッチを押して、ミックス / 編集グループ・モードにします。

4 バンク選択セクションで、新しいミックス / 編集グループをアサインするバンク選択スイッチを押します。

5 バンク選択セクションのバンク設定スイッチを 2 回押します。

6 作成するグループの種類を選択します。編集グループ、ミックス・グループ、編集 / ミックス・グループのどれかを選択できます。

7 グループの名前を入力し、Enter を押します。

ミックス / 編集グループを編集するには :

1 編集モードをセレクト・モードにします。

2 グループ・スイッチを押して、ミックス / 編集グループ・モードにします。

3 バンク選択セクションでバンク選択スイッチを押して、編集するミックス / 編集グループを呼び出します。

4 バンク選択セクションのバンク設定スイッチを押します。

5 以下のいずれかを行います。
- グループから追加または削除する各ソース・チャンネルのセレクト・スイッチを押します。
- グループから削除するカスタム・フェーダー・チャンネルで点灯しているセレクト・スイッチを押します。

6 点滅しているバンク設定スイッチを押して、グループを確定します。

ミックス / 編集グループを削除するには :

・ ミックス / 編集グループ・モードで、Start+Alt+Control キー (Windows) または Control+Option+Command キー (Macintosh) を押しながら、削除するグループのバンク選択スイッチを押します。

ミックス / 編集グループ・モードを解除するには :

・ 点灯しているグループ・スイッチを押します。

画面上にミックス / 編集グループを表示する

ミックス / 編集グループ・モードの最上階層では、ミックス / 編集グループのトラックを表示し、その他のすべてのトラックを非表示にできます。

画面上にミックス / 編集グループのトラックを表示するには :

・ Start (Windows) または Control (Mac) を押さえ、ミックス / 編集グループのセレクト・スイッチを押して [Show Only Tracks In Group] コマンドを実行します。

VCA スレーブ・トラックをカスタム・フェーダーへ表示(スピル)する

VCA マスター・トラックのスレーブ・トラックすべてをカスタム・フェーダーに表示できます。この機能はミックス / 編集グループ・モードを使って [VCA spill] コマンドと同じ働きをします。

VCA マスター・トラックをグループにアサインすると、バイパス・ミュート・スイッチが点灯します。

カスタム・フェーダーに VCA スレーブ・トラックをスピルするには :

・ VCA マスター・トラックで点灯しているバイパス・ミュート・スイッチを押します。バイパス・ミュート・スイッチが点滅して、VCA グループがスピルされていることを示します。

カスタム・フェーダーへの VCA スレーブ・トラックの表示を解除するときは、以下のいずれかを行います。

・ VCA マスター・トラックで点滅しているバイパス・ミュート・スイッチを押します。

または

・ カスタム・フェーダー・セクションのグループ・スイッチを押します。

VCA マスターのスレーブ・トラックがスピルされたときに VCA マスターをフォーカスする

VCA マスターのスレーブ・トラックがスピルされたとき自動的に VCA マスターがフォーカスされるよう D-Control を設定できます。

VCA トラックがスピルされたときに自動的にフォーカスするには :

1 ソフトキー・セクションの [Operation] スイッチを何度か押して [SplFcs](Focus VCA Master When Spilled)のあるページを表示します。

2 [SplFcs] と表示されたソフトキーを押して [On] にします。

3 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押したまま、[Operation] スイッチを押します。

トラック・モード

トラック・モードでは、カスタム・フェーダー・チャンネルの 2 つのバンクのどちらかに、特定の種類の全トラックを表示します。

カスタム・フェーダーの各バンクのトラックの種類は、バンク選択セクションから選択できます。

- バンク選択 1 = マスター・フェーダー
- バンク選択 2 = オーディオ・トラック
- バンク選択 3 = Aux インプット
- バンク選択 4 = MIDI トラック
- バンク選択 5 = インストゥルメント・トラック
- バンク選択 6 = VCA マスター・トラック
- バンク選択 7 = 非表示トラック

トラックの種類の名前は、カスタム・フェーダー・ディスプレイに表示されます。

トラック数がカスタム・フェーダー・チャンネル・ストリップの数を超えたときは、カスタム・フェーダー・セクションのバンク / サイクル・スイッチで並び替えることができます。

トラックの種類は、ソフトキー・セクションのバンク選択スイッチを押してソフトキーに表示したり、ソフトキーから選択することもできます。

トラックをカスタム・フェーダー・チャンネルに配置するには :

1 カスタム・フェーダー・セクションの左右どちらかのトラック・スイッチを押します。

2 バンク選択スイッチを押して、ソフトキー・セクションにトラックの種類を表示します。

3 カスタム・フェーダー・チャンネルに表示するトラックの種類のソフトキーを押します。

トラックの種類の名前が、カスタム・フェーダー・ディスプレイに表示されます。指定した種類のトラックが、カスタム・フェーダー・チャンネルに表示されます。

トラック・モードを解除するには :

- 点灯しているトラック・スイッチを押します。

プラグイン・モード

プラグイン・モードでは、フォーカス・チャンネル（左右のカスタム・フェーダー・チャンネル）で使用できるプラグインが操作の対象になります。プラグインのすべてのパラメータがカスタム・フェーダー・チャンネルのエンコーダに配置され、プラグインのメーターがカスタム・フェーダー・チャンネルのメーターに表示されます。

プラグインに複数ページにわたってパラメータを表示しているときは、バンク選択セクションでパラメータのページが選択できます。プラグインのページが 12 ページ以上あるときは、Shift を押しながらカスタム・フェーダー・セクションのバンク / サイクル・スイッチを押してページのバンクを切り替えます。

プラグインのページは、ソフトキー・セクションのバンク選択スイッチを押してソフトキーに表示することもできます。

このモードは、仮想インストゥルメントなど、多数の制御装置を必要とするプラグインを操作するときに便利です。

プラグインをカスタム・フェーダー・チャンネルで操作するには :

1 プラグインがアサインされているチャンネルのセレクト・スイッチを押して、そのチャンネルをフォーカス・チャンネル・ストリップにします。使用できるプラグインの名前がカスタム・フェーダー・ディスプレイの左右に表示されます。

2 一方のカスタム・フェーダー・セクションのプラグイン・スイッチを押します。カスタム・フェーダー・モードになると、スイッチが点灯します。カスタム・フェーダーのチャンネル・エンコーダにプラグインのパラメータが表示されます。

3 カスタム・フェーダー・セクションのバンク / サイクル・スイッチを押すと、フォーカス・チャンネルにアサインされているプラグインが順に表示されます （No Insert を選択することもできます）。

インサート・ビューの最上階層からカスタム・フェーダー・モードのプラグインに直接フォーカスするには :

- Control+Alt (Windows) または Command+Option (Mac) を押さえ、フォーカスするプラグインのエンコーダ・セレクト・スイッチを押します。

カスタム・フェーダーとプラグイン・パラメータの表示

カスタム・フェーダーのチャンネル・ディスプレイでのプラグインのパラメータの表示方法には 3 つのオプションがあります。これらのオプション（ビュー設定）は D-Control の操作の初期設定で選択できます。詳しくは、42 ページの「カスタム・フェーダーのプラグイン・モード表示設定」をお読みください。

ロータリー・エンコーダのパラメータの種類の表示

通常は、連続性のあるパラメータがエンコーダつまみに、切り替え式のパラメータがエンコーダの B/M/P スイッチに割り当てられます。切り替え式のパラメータの有無は、B/M/P スイッチの上にある Pre インジケータが示します。

B/M/P スイッチで操作するパラメータを表示するには :

- [Switch Info] スイッチを押します。

同じパラメータがエンコーダつまみとスイッチの両方に割り当てられ、どちらでも操作できる場合もあります。

プラグインのメーターは、カスタム・フェーダー・チャンネルのメーターに表示されます。プラグインのインプット / アウトプット・メーターは、通常のレベル・メーターとして緑、黄、赤のセグメントで表示されます。ダイナミクスのゲイン・リダクション（コンプレッサーやリミッター）は、上から下に黄のセグメントで表示されます。

拡張プラグイン・ モード

カスタム・フェーダー・プラグイン・モードでは、拡張プラグイン・ビューでマルチ・モノ・プラグインの個々のチャンネル（ストリーム）を操作できます。このモードでは、以下のヘッダ・コントロールをカスタム・フェーダーのチャンネル・ディスプレイに表示します。

- プラグイン・バイパス
- プラグイン比較
- プラグイン・オートメーション・セーフ
- プラグイン・オートメーション・オン

カスタム・ フェーダーのプラグイン・ モードのビュー設定が拡張ビューになっていれば、プラグイン・ モードにしたときのビューが拡張ビューになります。

拡張プラグイン・モード・ビューにするには：

- カスタム・フェーダー・セクションのプラグイン・スイッチを、点滅するまで押します。

プラグイン・ヘッダば、以下のとおり割り当てられます：

プラグイン・バイパス 表示されているプラグインをバイパスするには、チャンネル・ディスプレイで [Bypass] に対応するミュート・スイッチを押します。このスイッチが、プラグイン・ウインドウのエフェクトバイパス・ボタンを切り替えます。

プラグイン比較 元から保存されているプラグイン設定と変更した設定とを切り替えるには、チャンネル・ディスプレイで [Comp] に対応するミュート・スイッチを押します。このスイッチが、プラグイン・ウインドウの比較ボタンを切り替えます。

プラグイン・オートメーション・セーフ 既存のプラグイン・オートメーションが上書きされないようにするには、チャンネル・ディスプレイで [Safe] に対応するミュート・スイッチを押します。このスイッチが、プラグイン・ウインドウのセーフ・ボタンを切り替えます。

プラグイン・オートメーション・オン 各プラグイン・コントロールのオートメーションをオンにするには、チャンネル・ディスプレイで [AutoEn] に対応するミュート・スイッチを押します。オートメーション可能なプラグイン・コントロールが、カスタム・フェーダー・エンコーダに一覧表示されます。エンコーダのセレクト・スイッチを押して、オートメーションをオンにするコントロールを選択します。このスイッチが、プラグイン・ウインドウの [Auto] ボタンを切り替えます。

マルチ・モノ・プラグインと拡張プラグイン・モード

マルチ・モノ・プラグインの場合は、以下のプラグイン・チャンネル・コントロールがカスタム・フェーダーのチャンネル・ディスプレイに表示されます。

リンク マルチ・モノ・プラグインのチャンネルをリンクするときは、ディスプレイに Link と表示されたチャンネルのミュート・スイッチを押します。このスイッチが、プラグイン・ウインドウのマスター・リンク・ボタンを切り替えます。

ターゲット・ストリーム マルチ・モノ・プラグインのチャンネルをターゲットにするときは、ディスプレイに TargtS と表示されたチャンネルのミュート・スイッチを押します。エンコーダにチャンネルが表示されます。エンコーダのセレクト・スイッチを押すと、チャンネルが選択できます。ターゲットになったチャンネルのスイッチが点灯します。

グループ・ストリーム マルチ・モノ・プラグインのチャンネルをグループにするときは、ディスプレイに GroupS と表示されたチャンネルのミュート・スイッチを押します。エンコーダにチャンネルが表示されます。エンコーダのセレクト・スイッチを押すと、ストリームをグループに追加できます。グループに追加されたチャンネルのセレクト・スイッチが点灯します。

バイパス・ストリーム マルチ・モノ・プラグインのストリームをバイパスするときは、ディスプレイに BypS と表示されたチャンネルのミュート・スイッチを押します。エンコーダにチャンネルが表示されます。エンコーダの B/M/P スイッチを押すと、ストリームをバイパスできます。バイパスされたストリームの B/M/P スイッチが点灯します。

拡張プラグイン・モードを解除するには：

- 点滅しているプラグイン・スイッチを押します。

カスタム・フェーダー・フリップ・モード

カスタム・フェーダー・モードでは、カスタム・フェーダー・フリップ・モードを使うと、カスタム・フェーダーのエンコーダとフェーダーの機能を入れ替えることができます。カスタム・フェーダー・フリップ・スイッチを押すと、フリップするエンコーダが順に選択されます。カスタム・フェーダー・フリップ・スイッチは、カスタム・フェーダー・チャンネルにのみ適用され、ノーマル・モードのチャンネルには適用されません。

カスタム・フェーダー・フリップ・モードになると、カスタム・フェーダー・フリップ・スイッチが点灯し、適用されたエンコーダのディスプレイが黄色で表示されます。

カスタム・フェーダー・フリップ・モードにするには：

1 カスタム・フェーダー・フリップ・モードのときに、カスタム・フェーダー・フリップ・スイッチを押します。一番上のエンコーダの機能が、フェーダーと入れ替わります。

2 カスタム・フェーダー・フリップ・スイッチを押す度に、次のエンコーダがフリップの対象になります。

カスタム・フェーダー・フリップ・モードを解除するには：

- フリップ・モードが解除されるまで、カスタム・フェーダー・フリップ・スイッチを繰り返し押します。

　または

- Control キー (Windows) または Command キー (Macintosh) を押しながら、カスタム・フェーダー・フリップ・スイッチを繰り返し押します。

カスタム・フェーダー・マップ・モード

カスタム・グループ・モード、ミックス / 編集グループ・モード、またはプラグイン・モードでカスタム・フェーダー・マップ・モードを使用すると、トラック別に、個々のエンコーダ機能をフェーダーと入れ替えることができます。

このモードは、選択されているカスタム・フェーダー・モードによって機能が異なります（この機能はマスター・フェーダー・モードでは使用できません）。

カスタム・グループ・モードとミックス / 編集グループ・モード

カスタム・グループ・モードとミックス / 編集グループ・モードでは、カスタム・フェーダー・チャンネルの任意のエンコーダのパラメータを、同じチャンネルのフェーダーに割り当てることができます。このマップ・モードでは、ロータリー・エンコーダがチャンネル・フェーダーと入れ替わり、エンコーダの Bypass/Mute/Pre スイッチがチャンネルのミュート・スイッチと入れ替わります。

これらのモードにおけるフリップは、同じチャンネル・ストリップ内に限定されます。

カスタム・グループとミックス / 編集グループのマップの保存

カスタム・グループとミックス / 編集グループのマップは、Pro Tools セッション・ファイルに保存され、他の D-Control 対応システムでも使えます。

エンコーダ機能をフェーダーに割り当てるには（カスタム・グループ・モードとミックス / 編集グループ・モード）:

1 カスタム・グループ・モードまたはミックス / 編集グループ・モードで、カスタム・フェーダー・セクションのマップ・スイッチを、点滅するまで押します。

2 カスタム・フェーダー・チャンネルで、フェーダーに割り当てるロータリー・エンコーダを操作します。

3 以下のいずれかを行います。

- 点滅しているマップ・スイッチを押して、割り当て（マップ）を確定します。

  または

- エスケープ・スイッチを押して、操作を取り消します。

マップが有効になると、マップ・スイッチが点灯します。

マップをバイパスするには（カスタム・グループ・モードとミックス / 編集グループ・モード）:

- 点灯しているマップ・スイッチを押します。スイッチが消灯しても、各カスタム・グループ・モードとミックス / 編集グループにマップは保存されています。

マップを呼び出すには（カスタム・グループ・モードとミックス / 編集グループ・モード）:

1 カスタム・フェーダー・セクションの該当スイッチを押して、カスタム・グループまたはミックス / 編集グループを呼び出します。

2 マップ・スイッチを押します。

プラグイン・マップ・モード

カスタム・フェーダー・プラグイン・モードでは、任意のプラグイン・パラメータを、同一チャンネルに限らず、任意のフェーダーに割り当てることができます。プラグイン・モードでは、ロータリー・エンコーダの機能はフェーダーに、エンコーダのスイッチはチャンネル・ミュート・スイッチに複製されます。（プラグイン・モードではフェーダーを使用しないため、機能の入れ替えは行われません）

このモードにおけるマップは、同じチャンネル・ストリップ内に限定されません。

プラグイン・マップの保存

- プラグインのマップを行うと、セッション内の他の用途でも同じマップが使用されます。
- プラグイン・マップには .pim という拡張子が付けられ、初期設定ファイルとして保存されます。
- Pro Tools は、前回開いたセッションのプラグイン・マップを記憶（初期設定ファイルに保存）していて、新規セッションにも適用します。
- プラグイン・マップ・ファイル（.pim）は、インポートまたはエクスポートして、別の D-Control や D-Command コンソールでも使用できます。

エンコーダ機能をフェーダーに割り当てるには（プラグイン・モード）:

1 プラグイン・モードで、カスタム・フェーダー・セクションのマップ・スイッチを押します。

2 エンコーダ機能をフェーダーに割り当てるカスタム・フェーダー・チャンネルのチャンネル・セレクト・スイッチを押します。マップ・モードになると、セレクト・スイッチが点滅します。

3 以下のいずれかを行います。

- カスタム・フェーダー・チャンネルで、フェーダーに割り当てるロータリー・エンコーダを操作します。

  または

- カスタム・フェーダー・チャンネルで、チャンネル・ミュート・スイッチに割り当てるスイッチを押します。

その機能が、選択したチャンネルで操作できるようになります。プラグイン・パラメータのマップは記憶され、他のチャンネルでも使用できます。

マップをバイパスするには（プラグイン・モード）:

・ 点灯しているマップ・スイッチを押します。スイッチが消灯しても、マップは各プラグイン毎に保存されています

マップを呼び出すには（プラグイン・モード）:

1 プラグインをフォーカス・プラグインにし、フォーカス・チャンネル・ストリップに表示します。

2 カスタム・フェーダー・セクションのプラグイン・スイッチを押して、プラグインを呼び出します。

3 マップ・スイッチを押します。

マップをクリアするには（プラグイン・モード）:

1 カスタム・フェーダー・プラグイン・モードで、マップをクリアするプラグインを表示します。

2 グローバル・コントロールの初期化（Set to Default）スイッチを押します。

3 [すべてに適用] スイッチを押します。

4 カスタム・フェーダー・チャンネル・ストリップのセレクト・スイッチの 1 つを押します。

.pim ファイルのエクスポートとインポート

プラグイン・マップをエクスポートするには：

1 [Operation] スイッチを何度か押して [Export PIMaps]（Export Plug-In Maps）を表示します。

2 [Export PIMaps] と表示されたソフトキーを押します。

3 プラグイン・マップ・ファイル（.pim）の名前を入力し、保存場所を選択してから [保存](Save) をクリックします。

4 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、[Operation] スイッチを押して終了します。

プラグイン・マップをインポートするには：

1 [Operation] スイッチを何度か押して [Import PIMaps]（Import Plug-In Maps）を表示します。

2 [Import PIMaps] と表示されたソフトキーを押します。

3 使用するプラグイン・マップ・ファイル（.pim）を選択し、[インポート]（Import）をクリックします。

4 Control (Windows) または Command (Macintosh) を押しながら、[Operation] スイッチを押して終了します。

オートメーションの取り扱い

チャンネルのオートメーション・モードを設定する

チャンネルのオートメーション・モードを順方向に変えるには：

・ チャンネルのオートメーション・モード・スイッチを押します。

チャンネルのオートメーション・モードを逆方向に変えるには：

・ Shift (add) 修飾スイッチを押さえ、チャンネルのオートメーション・モード・スイッチを押します。

チャンネルのトリム・モードのインとアウトを切り替えるには：

・ チャンネルのトリム・スイッチを押します。

1 つまたは複数のチャンネルのオートメーション・モードを設定するには：

1 オートメーション・モード・スイッチ（Write、Touch、Latch、Trim、Read、Off）を押さえておきます。

2 オートメーション・モードを選択するチャンネルのセレクト・スイッチまたはオート・スイッチを押します。

1 つまたは複数の選択チャンネルのオートメーション・モードを設定するには：

1 [すべてに適用]スイッチまたは[選択対象に適用]スイッチを押します。

2 オートメーション・モード・スイッチ（Write、Touch、Latch、Trim、Read、Off）を押します。

すべてのチャンネルにわたって 1 つのオートメーションの種類の書き込みを切り替えるには：

・ オートメーション・セクションのオートメーションの種類（ボリューム、パン、ミュート、センド、レベル、センド・パン、センド・ミュート、またはプラグイン）のスイッチを押します。

すべてのトラックのオートメーションを一時停止するには：

・ チャンネル・ストリップ・マスター・ファンクション・コントロールの [オート一時停止] スイッチを押します。

コントロールのオートメーション・プレイリストを表示する

フェーダーのオートメーション・プレイリストを画面に表示するには：

・ Control+Start (Windows) または Command+Control (Mac) を押さえ、フェーダーに触れます。

エンコーダのオートメーション・プレイリストを画面に表示するには：

- Control+Start (Windows) または Command+Control (Mac) を押さえ、エンコーダに触れます。

オートメーションをプレビューする

コントロールに対する新しいオートメーション値をプレビューするには：

1 オートメーション・モード・スイッチを押してタッチ、ラッチ、またはタッチ / ラッチ・モードをオンにし、トラックをオートメーション可能にします。

2 オートメーション・セクションのオートメーションの種類のスイッチを押してオンにします。

3 以下のいずれかを行います。

- アクション・ページの [Preview] と表示されたソフト・キーを押します。

または

- Control (Win) または Command (Mac) を押さえ、オートメーション・モード・コントロールの [Off] スイッチを押します。スイッチが点滅し、プレビュー・モードになっていることを示します。

4 コントロールを動かして隔離します。

5 再生を開始し、隔離されたコントロールを調整し変更部分を試聴します。

プレビュー・モードを一時停止するには：

- 以下のいずれかを行います。
  - アクション・ページの [Suspend Preview] と表示されたソフト・キーを押します。

  または

  - Control (Win) または Command (Mac) を押さえ、オートメーション・モード・コントロールの [Read スイッチを押します。

プレビュー値をオートメーション・プレイリストにパンチするには：

- 以下のいずれかを行います。
  - アクション・ページの [Punch Preview] と表示されたソフト・キーを押します。

  または

  - Control (Win) または Command (Mac) を押さえ、オートメーション・モード・コントロールの点滅している [Off] スイッチを押します。

オートメーションのキャプチャーと再現

書き込み中のコントロールのオートメーション値は、キャプチャーしてスナップショットとして保存することができます。D-Control では、最大 48 のスナップショットの保存と再現が行えます。これらのスナップショットは Pro Tools のセッションと共に保存されます。

オートメーション値をキャプチャーする

オートメーション値は、スナップショットのプリセットとして保存する前にキャプチャー・バッファにロードする必要があります。

オートメーション値をキャプチャーするには：

1 オートメーション値をキャプチャーするチャンネルの [Auto] スイッチを押して書き込み可（Write、Touch、Latch、または Touch/Latch）にします。

2 キャプチャーするオートメーションの種類（ボリューム、パン、ミュート、センド、レベル、センド・パン、センド・ミュート、またはプラグイン）のスイッチを押します。

3 管理セクションの [Snap] キーを押して、ソフト・キーに [Capture] コマンドを表示します。

4 再生を開始し、必要であればコントロールに触れてオートメーションの書き込みを開始します。ソフト・キー・セクションの [Capture] スイッチが点灯し、キャプチャーが可能であることを示します。

5 書き込み中のコントロールがキャプチャーしたい値になったらソフト・キー・セクションの [Capture] スイッチを押します。

ソフト・キー・セクションの [Punch Capture] スイッチが点灯し、キャプチャーした値がパンチできることを示します。

キャプチャーしたオートメーション値の保存と再現

オートメーション値をキャプチャーした後は、キャプチャーした状態を 48 あるスナップショットのプリセットの 1 つとして保存できます。これらはキャプチャー・バッファに呼び出すことができ、パンチすることができます。

スナップショットを保存するには：

1 保存するオートメーション値をキャプチャーします。（133 ページの「オートメーション値をキャプチャーする」参照。）

2 管理セクションの [Snap] キーを何度か押して、目的のプリセット番号を表示します。一番下の 4 つのソフト・キーに一度に 4 つのプリセット（1 〜 4、5 〜 8 など）が表示されます。

3 目的のプリセットのソフト・キーを 1 秒以上押さえます。

キャプチャー・バッファにあるオートメーション値がそのプリセットに保存されます。以前に保存されていたプリセットは上書きされます。

スナップショットに名前をつけるには：

1 管理セクションの[Snap]キーを何度か押して目的のプリセット番号を表示します。

2 名前をつけるスナップショットが表示されたソフト・キーを 2 回押します。

3 名前を入力し [Enter] と表示されたソフト・キーを押します。

スナップショットを再現するには：

1 管理セクションの[Snap]キーを何度か押して目的のプリセット番号を表示します。一番下の 4 つのソフト・キーに一度に 4 つのプリセット（1 ～ 4、5 ～ 8 など）が表示されます。

2 再現するスナップショットが表示されたソフト・キーを押します。スイッチが点滅してプリセットがキャプチャー・バッファにロードされ、パンチできることを示します。

保存したスナップショットをクリアするには：

・ Control+Alt+Start (Windows) または Command+Option+Control (Mac) を押さえ、クリアするスナップショットが表示されたソフト・キーを押します。

再現したオートメーション値をパンチする

再現したスナップショットをパンチするには：

1 キャプチャーしたオートメーションの状態を適用したい位置に移動します。この動作は、再生中またはトランスポートの停止中にも実行できます。

2 ソフト・キー・セクションの [Punch Capture] スイッチを押してキャプチャーしたオートメーションの状態を適用します。
キャプチャーした状態は、オートメーション・ウィンドウで現在オンになっているすべてのオートメーション・タイプに適用されます。

オートメーション値を結合する

オートメーション値を結合するには：

1 結合するコントロールが書き込み可になっていることを確認します。

2 オートメーション・パスの途中で再生を停止します。

3 再生を開始します。

4 以前の値でオートメーションの書き込みを再開したいときにソフト・キー・セクションの [Join] スイッチを押します。

オートメーション値の AutoMatch

書き込み中のコントロールすべてに AutoMatch を適用するには：

1 AutoMatchを適用するオートメーションの種類が書き込み可になっていることを確認します。

2 再生を開始します。

3 コントロールを以前書き込んだ値に戻したいところでソフト・キー・セクションの [AutoMatch] スイッチを押します。

個々のコントロールを AutoMatch する

On D-Control では、1 つのチャンネルの個々のコントロールを AutoMatch できます。

チャンネルのコントロール・タイプすべてを AutoMatch するには：

・ Control キー (Windows) または Command キー (Mac) を押したまま、AutoMatch したいコントロールがあるトラックのチャンネル・ストリップ・モード・コントロールから、以下のいずれかを押します。

- インサート
- センド
- パン
- ダイナミクス
- EQ

チャンネルのボリューム・フェーダーに AutoMatch を適用するには：

・ Control キー (Windows) または Command キー (Mac) を押したまま、チャンネル・ストリップ・ファンクション・コントロールの [Auto] スイッチを押します。

パン・コントロールあるいはチャンネルのインサート、またはセンドに対するコントロールを AutoMatch するには：

1 チャンネル・ストリップ・モードのコントロール内のスイッチを押し、パン・コントロールあるいはチャンネルのインサートまたはセンドの最上階層を表示します。

2 Control キー (Windows) または Command キー (Mac) を押したまま、AutoMatch したいコントロールの [ロータリーエンコーダーセレクト](Rotary Encoder Select) スイッチを押します。

- センドに対しては、センド・レベル、パン、ミュートが AutoMatch されます。
- インサートに対しては、オートメーションされたコントロールすべてが AutoMatch されます。
- パンに対しては、チャンネルのパン・スライダーすべてが AutoMatch されます。

ダイナミクスまたは EQ セクションに表示されたプラグインのすべてのコントロールを AutoMatch するには：

・ Control キー (Windows) または Command キー (Mac) を押したまま、コンソールの [ダイナミクス](Dyn) または [EQ] セクションの [自動](Auto) スイッチを押します。

ユーティリティー・モード

ユーティリティー・モードでは、システム情報の表示、テスト・プログラムの実行、D-Control 本体の初期設定、システムのリセットを行うことができます。

ユーティリティー・モードの選択

ユーティリティー・モードを選択すると、いつでも D-Control 本体の設定を変更できます。ユーティリティー・モードは、メインユニットおよび個々のフェーダー・モジュールから利用できます。

メインユニットをユーティリティー・モードにする

メインユニットをユーティリティー・モードにするとき、メインユニットに接続したフェーダー・モジュールがユーティリティー・モードになるかどうかは、ユニットがオンラインかどうかによって決まります。

Pro Tools が起動中で、Pro Tools がユニットを認識していれば（設定＞ペリフェラル）、ユニットは*オンライン*です。Pro Tools が起動していない、または起動していてもユニットを認識していなければ、ユニットは*オフライン*です。

メインユニットをユーティリティー・モードにするには：

・ セッション管理セクションのユーティリティー・スイッチを押します。ユーティリティー・モードになると、ユーティリティー・スイッチとソフトキーが点滅します。

- メインユニットがオンラインのときは、同じ Pro Tools システムに認識されているフェーダー・モジュールもユーティリティー・モードになります。
- メインユニットがオフラインのときは、同じイーサネット・ネットワーク上のすべてのフェーダー・モジュール（オフライン）がユーティリティー・モードになります。

フェーダー・モジュールをユーティリティー・モードにする

フェーダー・モジュールを個別にユーティリティー・モードにして、そのユニットだけをテストすることもできます。

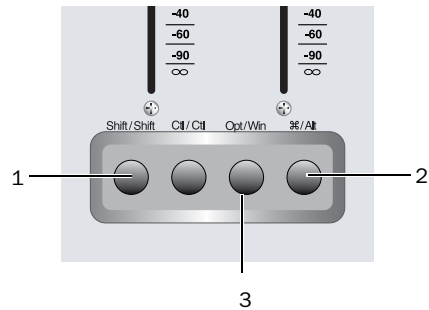
フェーダー・モジュールを個別にユーティリティー・モードにするには：

1 Pro Tools が起動中であれば、以下のいずれかを行います：

- Pro Tools を終了します。

または

- ［設定］（Setups）>［ペリフェラル］（Peripherals）を選択し、［Ethernet コントローラー］をクリックして、フェーダー・モジュールの選択を解除します。

2 フェーダー・モジュール左下にある修飾キーを、Shift + Alt/Command + Win/Option という順序で押さえます。ユニットがユーティリティー・モードになり、一番下の段のエンコーダ・セレクト・スイッチが点滅します。

フェーダー・モジュールの修飾キーを押さえる順序

ユーティリティー・モードの操作

ユニットがユーティリティー・モードになると、ソフトキーのディスプレイ（メインユニット）または一番下の段のエンコーダにユーティリティー設定ページが表示されます。

ユーティリティー設定ページの最上階層には、5 つの選択肢があります：

- System: システム情報ページ
- 名前：（Name:）名前設定ページ
- Test: テスト設定ページ
- Reset: D-Control リセット
- Pref: 初期設定ページ

ユーティリティー設定ページの選択肢を選択するには：

・ 選択肢が表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

ユーティリティー設定ページに戻るには：

・ Escape と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

ユーティリティー・モードを解除する

ユーティリティー・モードを解除するには、以下のいずれかを行います。

- 点滅しているユーティリティー・スイッチ（メインユニット）を押します。

  または

- Escape と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

D-Control システム情報ページ

システム情報ページには、ファームウェア・バージョンとイーサネット情報が表示されます。

システム情報ページを表示するには：

- ユーティリティー設定ページで、System と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

システム情報ページを解除するには：

- Escape と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

ファームウェア・バージョン

システム情報ページで、FW ver と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押さえると、Comm 基板とモータ制御基板のファームウェアのバージョンが表示されます。

イーサネット情報

システム情報ページで、Ethrnt と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押さえると、以下の情報が表示されます。

- ユニットの名前（名前ページで設定）
- ID: ユニットのイーサネット・アドレス（MAC アドレス）
- Num: ユニットの Digidesign シリアル番号
- Type: コントローラーとの通信に使用するイーサネット・パケット種別

D-Control 名前ページ

名前ページで、D-Control に名前をつけることができます。この名前は、Pro Tools ダイアログに表示されますが、Pro Tools が各ユニットを正常に認識できるよう独自のものである必要があります。これは、イーサネット・ネットワークに複数のコントローラーが接続されている場合、特に重要です。

名前ページを表示するには：

1 名前をつけるユニットを、ユーティリティー・モードにします。フェーダー・モジュールは、個別にユーティリティー・モードにする必要があります。(135 ページの「フェーダー・モジュールをユーティリティー・モードにする」参照。)

2 ユーティリティー設定ページで、Name と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

メインユニットの名前は、ソフトキー・セクションに表示されます。フェーダー・モジュールの名前は、エンコーダ・ディスプレイに表示されます。名前の最初の文字が点滅し、文字が変更できることを示します。

ユニットの名前を変更するには：

1 スクラブ / シャトル・ホイール（メインユニット）またはエンコーダつまみ（フェーダー・モジュール）を回して、文字を変更します。

2 < と > が表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押して、文字の前後に移動します。

3 文字を変更したら、以下のいずれかを行います：

- OK と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押して、新しい名前を確定します。
- Clear と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押して、名前を消去します。
- Cancel と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押して、操作を取り消します。

D-Control テスト・ ページ

テスト・ページでは、ユニットの機械的および電子的なテストを行うことができます。

テスト設定ページを表示するには :

・ ユーティリティー設定ページで、Test と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

テスト設定ページの最上階層には、5 つの選択肢があります :

- Ethernet: イーサネット・テスト・ページ
- LED: スイッチ /LED テスト・ページ
- Display: ディスプレイ・テスト・ページ
- Fader: フェーダー・テスト・ページ
- Rotary: ロータリー・エンコーダ・テスト・ページ

テスト・モードにするには :

・ テスト・モードの名前が表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

テスト設定ページを解除するには :

・ Escape と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

イーサネット・テスト・ページ

D-Control のイーサネット通信のテストは、内部テスト、デコーダ / エンコーダ・テスト、外部テストの 3 段階で行います。内部テスト、デコーダ / エンコーダ・テスト、外部テストの 3 段階で行います。D-Control と Pro Tools の間のイーサネット通信に問題が起きたとき、このテストが Digidesign テクニカルサポートの参考となります。

それぞれのテストでは、ユニットのイーサネット・システムを通してデータ・パケットを送信します。Xmit（送信）と Recv（受信）の値は、テストで送受信したパケットの数を表し、Error と Retry は、送受信の過程におけるエラーを百分率で示します。エラー率が 1% 以下であれば、性能に問題はありません（通常は、エラーになったデータは再送信され、データが失われることはありません）。

イーサネット・テスト・ページを表示するには :

1 テストするユニットを、ユーティリティー・モードにします。フェーダー・モジュールは、個別にユーティリティー・モードにする必要があります。(135 ページの「フェーダー・モジュールをユーティリティー・モードにする」参照。)

2 テスト設定ページで、Ethrnt と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

イーサネット・テスト・ページを解除するには :

・ Escape と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

内部

内部テストは、ユニットのイーサネット・リンク・チップを通してデータ・パケットを送信し、イーサネット通信の第一段階をテストします。

イーサネットの内部テストを行うには :

3 イーサネット・テスト・ページで、Clear と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押して、テスト・データ・ページの値を消去します。

4 Intrnl と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

イーサネットの内部テストを終了するには :

・ 点滅しているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

デコーダ / エンコーダ・ テスト

デコーダ / エンコーダ・テストは、ユニットのイーサネット・エンコーダ / デコーダを通してデータ・パケットを送信し、イーサネット通信の第二段階をテストします。

イーサネットのエンコーダ / デコーダ・テストを行うには :

5 イーサネット・テスト・ページで、Clear と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押して、テスト・データ・ページの値を消去します。

6 Mendec と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

イーサネットのエンコーダ / デコーダ・テストを終了するには :

・ 点滅しているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

外部

外部テストは、イーサネット・ループバック・コネクタ（D-Control メインユニットに付属）を使用して、ユニットのイーサネット・ポートを通してデータ・パケットを送受信し、イーサネット通信の第三段階をテストします

イーサネットの外部テストを行うには :

1 Pro Tools を終了します。

2 ユニットとイーサネット・ネットワークの接続をはずします。

3 ユニットのイーサネット・ポートに、イーサネット・ループバック・コネクタを差し込みます。

4 イーサネット・テスト・ページで、Clear と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押して、テスト・データ・ページの値を消去します。

5 Extrnl と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

イーサネットの外部テストを終了するには：

・ 点滅しているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

スイッチ /LED テスト・ページ

スイッチ /LED テスト・ページには、5 つのモードがあります：

- Switch: スイッチ・テスト・モード
- 赤：赤 LED テスト・モード
- 黄：黄 LED テスト・モード
- 緑：緑 LED テスト・モード
- Vegas: ベガス・モード

スイッチ /LED テスト・ページを表示するには：

・ テスト設定ページで、LED と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

スイッチ /LED テストを終了するには：

・ Escape と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

スイッチ /LED テスト・モードを選択するには：

・ モードの名前が表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

スイッチ・テスト・モード

スイッチ・テスト・モードでは、ユニットの各スイッチをテストします。

スイッチをテストするには：

・ テストするスイッチを押します。

スイッチを押している間、スイッチの LED が点灯し、ソフトキー・ディスプレイ（メインユニット）またはエンコーダ・ディスプレイ（フェーダー・モジュール）にスイッチの位置が表示されます。

スイッチのテストを終了するには：

・ Escape と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

LED テスト・モード（赤、黄、緑）

LED テスト・モードでは、赤、黄、緑の LED を別々にテストできます。

LED をテストするには：

・ Red/Yellow/Green と表示されているソフトキーを押して、各色の LED をテストします。

LED のテストを終了するには：

・ Escape と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

ベガス・モード

ベガス・モードは、すべてのスイッチ、メーター、ディスプレイを無作為に点灯し、フェーダーを正弦曲線モードで稼動します。

ベガス・モードにするには：

・ Vegas と表示されたソフトキーを押します。

ベガス・モードを終了するには：

・ 任意のスイッチを押します。

ディスプレイ・テスト・ページ

ディスプレイ・テスト・ページには、3 つのモードがあります：

- Text: ディスプレイ・テスト
- Time Code: タイムコード・ディスプレイ・テスト
- Meter: メーター・ブリッジ LED テスト

ディスプレイ・テスト・ページを表示するには：

・ テスト設定ページで、Disply と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

ディスプレイ・テスト・ページを解除するには：

・ Escape と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

ディスプレイ・テスト・モードを選択するには：

・ モードの名前が表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

ディスプレイ・テスト

ディスプレイ・テスト・モードでは、一連のディスプレイ・テストを順に行い、コントローラー上のすべてのディスプレイ（テキスト）をチェックします。

ディスプレイ・テストを終了するには：

・ 点滅しているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

メーター・ブリッジ LED テスト

メーター・ブリッジ LED テストは、自動化された一連のテストを行い、各メーターのすべての LED をチェックします。

メーター・ブリッジ LED テスト・モードを解除するには：

・ Escape と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

タイムコード・ディスプレイ・テスト

（メインユニットのみ）

タイムコード・ディスプレイ・テストは、自動化された一連のテストを行い、タイムコード・ディスプレイのすべての LED セグメントをチェックします

タイムコード・ディスプレイ・モードを解除するには：

・ Escape と表示されたソフトキーを押します。

フェーダー・テスト・ページ

フェーダー・テスト・ページには、4 つのテスト・モードと 1 つのキャリブレーション・モードがあります：

- Step: フェーダー・ステップ・テスト・モード
- Cycle: フェーダー・サイクル・テスト・モード
- Group: フェーダー・グループ・テスト・モード
- Touch: フェーダー・タッチ・テスト・モード
- Recal: フェーダーのキャリブレーション

フェーダー・テスト・ページを表示するには：

・ テスト設定ページで、Fader と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

フェーダー・テスト・ページを解除するには：

・ Escape と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

フェーダー・テスト・モードを選択するには：

・ テストの名前が表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

ステップ・テスト・モード

ステップ・テスト・モードでは、スクラブ / シャトル・ホイール（メインユニット）またはエンコーダつまみ（フェーダー・モジュール）で設定した位置に、フェーダーを一気に移動させます。

ステップ・テスト・モードを解除するには：

・ Escape と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

サイクル・テスト・モード

サイクル・テスト・モードでは、スクラブ / シャトル・ホイール（メインユニット）またはエンコーダつまみ（フェーダー・モジュール）で設定した速度で、フェーダーを下から上に連続して移動させます

フェーダーの動作に合わせて、その位置がチャンネル・ディスプレイに表示されます。

サイクル・テスト・モードを解除するには：

・ Escape と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

グループ・テスト・モード

グループ・テスト・モードでは、グループ・フェーダーの反応をテストします。

操作しているフェーダーのチャンネル・ディスプレイには、T が表示されます。

グループ・テスト・モードを解除するには：

・ Escape と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

タッチ・テスト・モード

タッチ・テスト・ページでは、各フェーダーのタッチ反応をテストします。フェーダーを操作すると、その周波数がチャンネル・ディスプレイに表示されます。フェーダーの周波数の値は、リアルタイムで更新されます。

操作しているフェーダーのチャンネル・ディスプレイには、T が表示されます。

タッチ・テスト・モードを解除するには：

・ Escape と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

フェーダーのキャリブレーション

Recal コマンドは、フェーダーのタッチ反応と位置を、工場出荷時の設定に戻します。

また、フェーダーの使用頻度が高くなると、オーバーヒートを避けるために、モーターの保護機能がフェーダーの機能を停止する場合があります。Recal コマンドは、停止したフェーダーの機能を回復することもできます。

フェーダーのキャリブレーションを行うには：

・ フェーダー・テスト・ページで、Recal と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

ロータリー・テスト・ページ

ロータリー・テスト・ページでは、タッチ・センシティブ・エンコーダつまみ、ロータリー・エンコーダの LED リング、メインユニットのスクラブ / シャトル・ホイールをテストします。

ロータリー・テスト・モードにするには：

・ テスト設定ページで、Rotary と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

ロータリー・テスト・モードを解除するには：

・ Escape と表示されたソフトキー（メインユニット）または点滅しているエンコーダ・セレクト・スイッチを押します。

ロータリー・エンコーダをテストするには：

・ エンコーダつまみに触れます。エンコーダ・ディスプレイが赤くなり、つまみの下の Auto インジケータが点灯します。

・ エンコーダつまみを回します。LED リングの LED が、順に点灯します。

スクラブ / シャトル・ホイールをテストするには：

・ スクラブ / シャトル・ホイールを回します。ホイールを回すに従って、ソフトキー・セクション左下のディスプレイの数値が変化します。

D-Control をリセットする

リセット・ページでは、D-Control メインユニットとフェーダー・モジュールを工場出荷時の設定にリセットできます。

D-Control をリセットするには：

1 ユーティリティー設定ページで、Reset と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

2 OK と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

3 以下のいずれかを行います。

・ OK をもう一度押して、リセットを実行します。

または

・ Cancel と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押して、操作を取り消します。

D-Control の初期設定

D-Control の初期設定では、ディスプレイや操作に関する初期設定を行います。

初期設定ページを表示するには：

・ ユーティリティー設定ページで、Prefs と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

D-Control 初期設定ページには、5 つの設定項目があります：

・ Bright: ディスプレイ輝度
・ Contrast: ディスプレイ明暗
・ Foot 1: フットスイッチ 1 設定
・ Foot 2: フットスイッチ 2 設定
・ Sleep: スリープ・モード設定

初期設定ページの設定項目を選択するには：

・ 設定項目の名前が表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

ディスプレイ輝度ページ

ディスプレイ輝度ページでは、LED ディスプレイの輝度を調整します。

ディスプレイ輝度を設定するには：

1 初期設定ページで、Bright と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

2 スクラブ / シャトル・ホイール（メインユニット）またはエンコーダつまみ（フェーダー・モジュール）を回して、輝度を調整します。輝度の値は、0-127 です。

3 以下のいずれかを行います。

・ OK と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押して、新しい輝度の値を確定します。

または

・ Cancel と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押して、操作を取り消します。

ディスプレイ明暗ページ

ディスプレイ明暗ページでは、LED ディスプレイのバックライトの明るさを調整します。

ディスプレイの明暗を設定するには：

1 初期設定ページで、Contrast と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

2 全体のディスプレイの明暗は、>> または << と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押して調整します。値の範囲は、0-9 です。

3 ディスプレイ各段の相対的な明暗は、フリップ・エンコーダつまみ（メインユニット）または各段の任意のエンコーダつまみ（フェーダー・モジュール）を回して調整します。値の範囲は、0-62 です。

4 Invert と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押すと、ディスプレイが反転します。

5 以下のいずれかを行います。

- OK と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押して、新しい明暗の値を確定します。
- Reset と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押して、明暗をリセットします。
- Cancel と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押して、操作を取り消します。

フットスイッチ 1/2 設定ページ

（メインユニットのみ）

フットスイッチ 1/2 設定ページでは、フットスイッチ 1 とフットスイッチ 2 の機能の設定を行います。フットスイッチは、D-Control メインユニットの該当スイッチを押すのと同じように機能します。

各フットスイッチ設定ページには 4 つの選択肢があります：

- Flip + / Flip − : フットスイッチの極性を、プラス（+）またはマイナス（−）に変更します。
- Play: トランスポートのプレイ・スイッチと同じ機能です。
- Record: トランスポートのレコード・スイッチと同じ機能です。
- Talkback: D-Control メインユニットのトークバック・スイッチと同じ機能です。

フットスイッチの機能を設定するには：

1 初期設定ページで､Foot 1 または Foot 2 と表示されているソフトキー（メインユニット）を押します。

2 フットスイッチに割り当てる機能の名前のソフトキーを押します。選択した機能のソフトキーが点灯します。

- Escape と表示されたソフトキーを押します。

スリープ・モード設定ページ

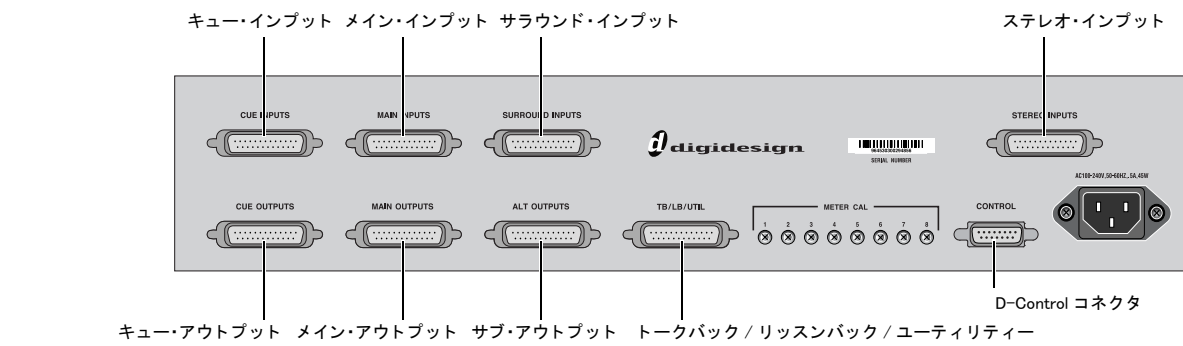
スリープ・モードは、D-Control ユニットの LED を暗くして、電力を節約します。スリープ・モード設定ページでは、LED を自動的に暗くするまでの時間を設定します。

D-Control がスリープするまでの時間を設定するには：

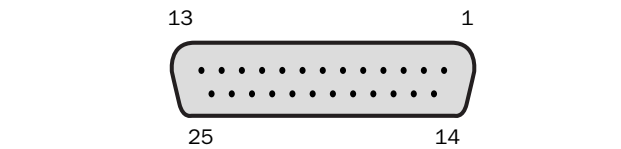
1 初期設定ページで、Sleep と表示されているソフトキー（メインユニット）またはエンコーダ・セレクト・スイッチ（フェーダー・モジュール）を押します。

2 スクラブ / シャトル・ホイール（メインユニット）またはエンコーダつまみ（フェーダー・モジュール）を回して、時間を変更します。設定できる時間の範囲は、1 分単位で 1-59 分、1 時間単位で 1 － 12 時間です。Off に設定すると、D-Command ユニットはスリープしません。

オーディオ接続とピンアウト

D-Control のオーディオ接続は、下図のとおり、すべて XMON インターフェースのバックパネルにあります。オーディオ・コネクタは、すべて標準の DB-25 コネクタ（メス）です。D-Control と通信を行うコネクタは、15 ピン・コネクタ（メス）です。

XMON バックパネルのコネクタ

25 ピン・コネクタ（メス）のピンアウト

XMON DB-25 コネクタのピン番号は、すべて下図のとおりです。

DB-25 コネクタ（利用者視点）

キュー・インプット

キュー・インプット

Signal Name	Hot (+)	Cold (–)	Ground (shield)
Cue Input 1 (Left)	24	12	25
Cue Input 1 (Right)	10	23	11
Cue Input 2 (Left)	21	9	22
Cue Input 2 (Right)	7	20	8
Cue Input 3 (Left)	18	6	19
Cue Input 3 (Right)	4	17	5
[Not Connected]	15	3	16
[Not Connected]	1	14	2
GND			13
SHIELD GND			connector housing

メイン・インプット

メイン・インプット

Signal Name	Hot (+)	Cold (–)	Ground (shield)
Main Input 1 (L)	24	12	25
Main Input 2 (Lc)	10	23	11
Main Input 3 (C)	21	9	22
Main Input 4 (Rc)	7	20	8
Main Input 5 (R)	18	6	19
Main Input 6 (Ls)	4	17	5
Main Input 7 (Rs)	15	3	16
Main Input 8 (LFE)	1	14	2
GND			13
SHIELD GND			connector housing

XMON REV A、B、C、D の問題 XMON REV A、B、C、D でキュー・アウトプット 1、2、または 3 の信号を Pro Tools や XMON の他の信号とミックスする場合は、キュー・インプットまたはキュー・アウトプットいずれかの Hot (+) と Cold (–) の接続を反対にしてください。

XMON REV E の問題 REV E でキュー・アウトプット 1、2、または 3 の信号を Pro Tools や XMON の他の信号とミックスする場合は、キュー・インプットおよびキュー・アウトプット両方の Hot (+) と Cold (–) の接続を反対にしてください。

サラウンド・インプット

サラウンド・インプット

Signal Name	Hot (+)	Cold (–)	Ground (shield)
Surround Input 1 (L)	24	12	25
Surround Input 2 (Lc)	10	23	11
Surround Input 3 (C)	21	9	22
Surround Input 4 (Rc)	7	20	8
Surround Input 5 (R)	18	6	19
Surround Input 6 (Ls)	4	17	5
Surround Input 7 (Rs)	15	3	16
Surround Input 8 (LFE)	1	14	2
GND			13
SHIELD GND			connector housing

キュー・アウトプット

キュー・アウトプット

Signal Name	Hot (+)	Cold (–)	Ground (shield)
SLS Output (Left)	24	12	25
SLS Output (Right)	10	23	11
Cue Output 1 (Left)	21	9	22
Cue Output 1 (Right)	7	20	8
Cue Output 2 (Left)	18	6	19
Cue Output 2 (Right)	4	17	5
Cue Output 3 (Left)	15	3	16
Cue Output 3 (Right)	1	14	2
GND			13
SHIELD GND			connector housing

ステレオ・インプット

ステレオ・インプット

Signal Name	Hot (+)	Cold (–)	Ground (shield)
Stereo Input 1 (Left)	24	12	25
Stereo Input 1 (Right)	10	23	11
Stereo Input 2 (Left)	21	9	22
Stereo Input 2 (Right)	7	20	8
Stereo Input 3 (Left)	18	6	19
Stereo Input 3 (Right)	4	17	5
Stereo Input 4 (Left)	15	3	16
Stereo Input 4 (Right)	1	14	2
GND			13
SHIELD GND			connector housing

メイン・スピーカー・アウトプット

メイン・スピーカー・アウトプット

Signal Name	Hot (+)	Cold (–)	Ground (shield)
Main 1 (L)	24	12	25
Main 2 (Lc)	10	23	11
Main 3 (C)	21	9	22
Main 4 (Rc)	7	20	8
Main 5 (R)	18	6	19
Main 6 (Ls)	4	17	5
Main 7 (Rs)	15	3	16
Main 8 (LFE)	1	14	2
GND			13
SHIELD GND			connector housing

代替スピーカー・アウトプット

代替スピーカー・アウトプット

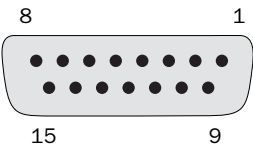
Signal Name	Hot (+)	Cold (–)	Ground (shield)
Alt 1 (L)	24	12	25
Alt 2 (Lc)	10	23	11
Alt 3 (C)	21	9	22
Alt 4 (Rc)	7	20	8
Alt 5 (R)	18	6	19
Alt 6 (Ls)	4	17	5
Alt 7 (Rs)	15	3	16
Alt 8 (LFE)	1	14	2
GND			13
SHIELD GND			connector housing

トークバック /リッスンバックのピンアウト

トークバック／リッスンバック

Signal Name	Hot (+)	Cold (–)	Ground (shield)
外部トークバック・マイク・インプット	24	12	25
リッスン・マイク 1 インプット	10	23	11
リッスン・マイク 2 インプット	21	9	22
AFL インプット 1	20	7	8
AFL インプット 2	6	18	19
Mini Speaker Out (L)	4	17	5
Mini Speaker Out (R)	15	3	16
トークバック / スレート・アウト	1	14	2
GND			13
SHIELD GND			connector housing

15 ピン・コネクタのピンアウト

XMON 15 ピン・コネクタのピン番号は、下図のとおりです。

15 ピン・コネクタ（利用者視点）

XMON と D-Control を接続するコネクタのピンアウト

XMON から D-Control へのピンアウト

Signal Name	Hot (+)	Cold (–)	Ground (shield)
RS422 Input	1	9	
RS422 Output	2	10	
(NC)	12	4	
(NC)	11	3	
Headphones L	5		13
Headphones R	6		14
Internal Talkback Mic	15		8
GND			7
SHIELD GND			connector housing

索引

数字

A

B

C

D

E

I

M

P

Q

S

V

X

あ

い

う

え

お

か

き

く

け

こ

さ

し

す

せ

そ

た

ち